VOTA A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL AÑO 2000

www.zetazeta.com•www.zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

SOLO 400 PTA.

Nº 105. ENERO 2001. 400 PTAS. 2,40 EUROS

CONCURSOS
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
SHENMUE
DONKEY KONG COUNTRY

NOVEDADES
FINAL FANTASY IX
RAYMAN REVOLUTION
ETERNAL RING
CAPCOM VS SNK

SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO

SSX
NAVIDADES BLANCAS EN PS2

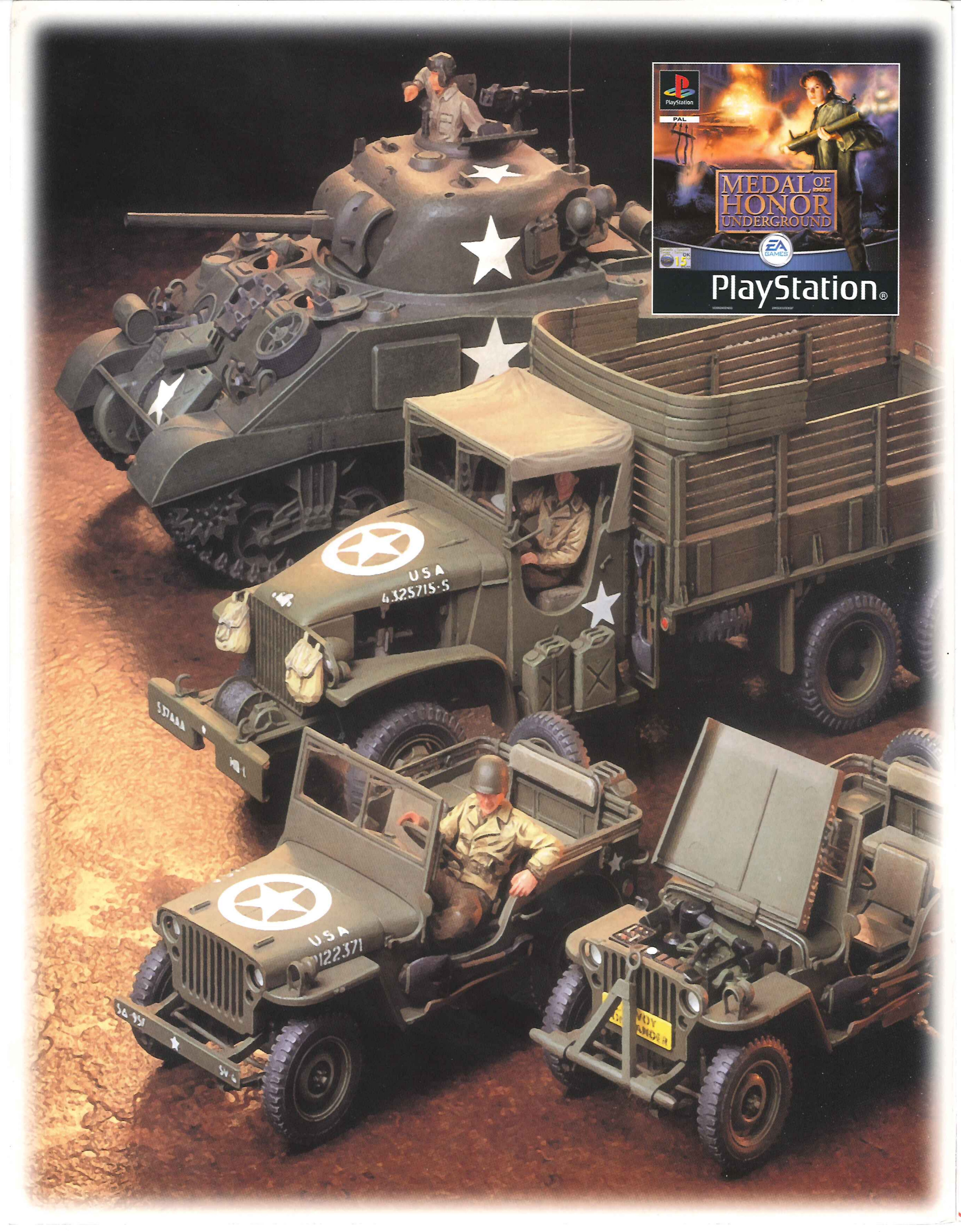
EL GENERO DEL SNOWBOARD COBRA UNA NUEVA DIMENSION CON ESTE TITULO DE EA

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

PlayStation 2 · Dreamcast

COMPARAMOS LAS VERSIONES DE PLAYSTATION 2 Y DREAMCAST DEL GRAN BEAT'EM-UP DE TECMO

8 420565 037006 00105


PlayStation
PAL
MEDAL OF HONOR
UNDERGROUND
EA GAMES
PlayStation
USA
4325715-S
USA
122371

CONCURSO

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

sorteamos 5 lotes de un Medal of Honor Underground, un MOH Platinum y una banda sonora y 20 lotes de 1 MOH Platinum y una banda sonora

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 31 de Enero a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'-DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO MEDAL OF HONOR UNDERGROUND».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





CONCURSO MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

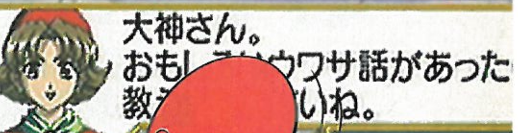
sumario nº 105

En portada

Tras la tempestad, llega la calma. Después del atípico lanzamiento de **PS2** en **España** (con unidades muy limitadas y sólo disponibles por reserva) empiezan a llegar juegos que demuestran que, pese a las indefendibles reticencias de algunos, esta consola tiene mucho que decir en el panorama lúdico de nuestro país. Unos de estos juegos es *SSX Snowboard Supercross*, el simulador de esta disciplina deportiva más impresionante jamás visto, y que se merece entrar por mérios propios en la, por ahora, corta historia de **PS2**. Por otra parte, y para los amantes de los«piques», este mes incluímos una comparativa entre las dos versiones de *Dead or Alive 2* aparecidas para los soportes de 128 bits que demuestra que, por ahora, la superioridad teórica de **PS2** es sólo eso, teoría.

Super nuevo









Secciones

A fondo









www.zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez España** (maquetación)
Han colaborado en este número: **J. C. Sanz, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Ana Márquez, Roberto Sol, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Manuel Martínez, Mario Amor, José Burdiel, Manuel Almedina, Edu Rodríguez, Tania Ortega** (edición) y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Juan Pescador**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Gerente de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



press start

EL REMAMAGUEBOH DER DANI3PO PARECE «DANI3PEDOS», POZQUE CHEVA UN CIEGU QUE NO ZOZTIENE NI ZUS GAFAZ Y ZÓLO ZE HA PIMPLAU MEDIA BIRRA. YO CHEVO ZIETE COPAH

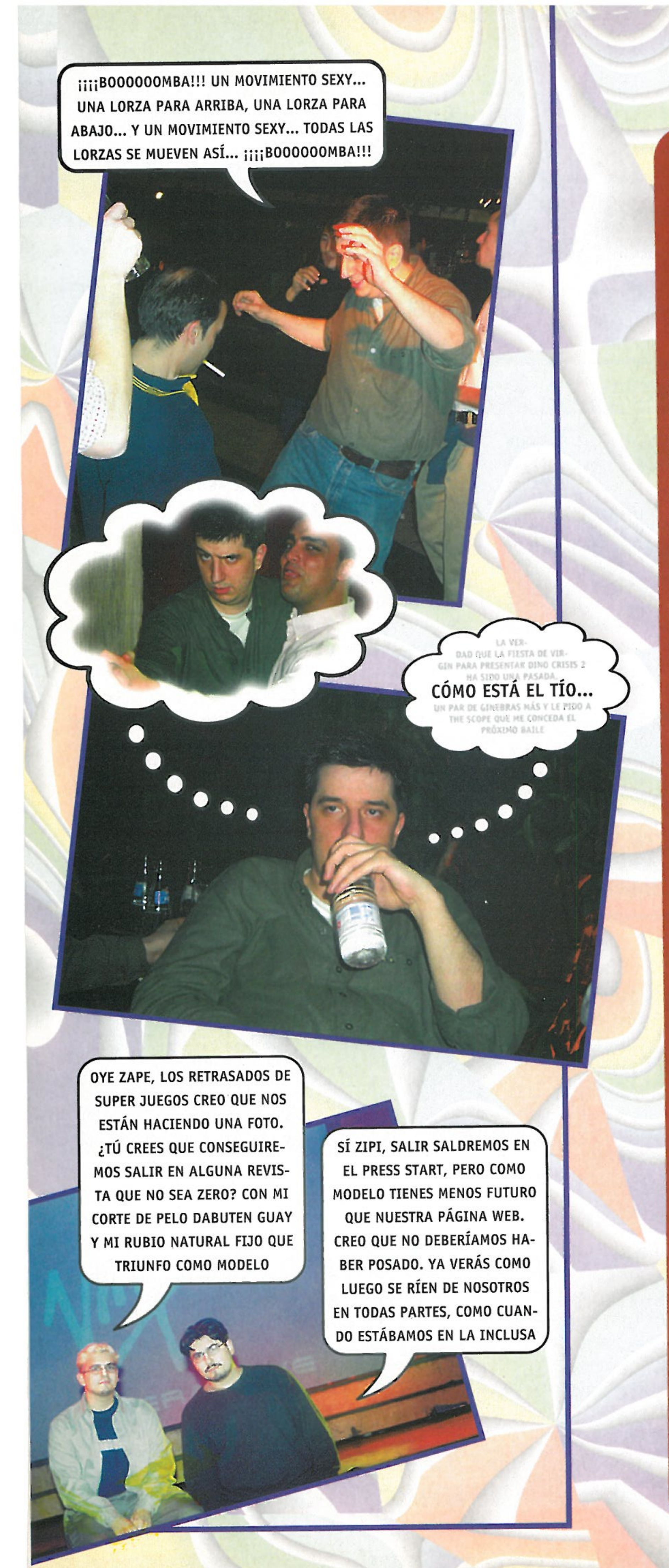
ETPF ETPF... PFERO QUÉ DICIES VAT69 BAAARF BARF-BI-LAMPIÑO... QUIE TEEEDDD DIGUI YO QUIE NO SIE ME NIOTA QUE YA EFSTOI COCÍO CON LA FRIMERA CERFEZA QUE BEBBBO... YO AAF AAF-GUANTO TOO TOOA LA SFF SFFIESSTA SIN PFFARAR DE DAAARLE ALA MAU'STRELLA

¡PERO TÚ QUE ESTAS DICIENDO, TÍA! ¡ESTÁS MÁS ZUMBADA QUE LAS VACAS DE LA GRAN BRETAÑA! LA CACA DE PIENSO QUE TE HABRÁS COMIDO. QUIERO MI PILULETA DE COLOLINES

ESTE PERIFRÁSTICO MOMENTO LÚDICO QUE ME PONE METONÍMICA HASTA LO MÁS CLORHÍDRICO DE MI SER MÁS ÍNTIMO, DERIVADO E INDECIDIBLE, NO HACE SINO CONFIRMAR MI TRANSPOSITIVA TEORÍA NEUROLINGUAL DE QUE NADA ES COMO ANTES...

HOLA AMIGOS, SOY TITO BRIDGE OF THE CONSTITUTION, Y COMO CIERRE DE «NOCHE DE ESTRELLAS», OS PRESENTO A JAVI DON PIMPÓN, QUE VA A INTERPRETAR A RAPHAEL EN LA CANCIÓN AQUARIUS. COMO VÉIS, LA CARACTERIZACIÓN CONSEGUIDA ES PERFECTA

GÜEN DE MUN, IS IN DE SEVEN JOUS, AN YUPITER ALAINS GÜIZ MARS, AN PIS, GÜIL GAID DE PLANET, AN LOF, GUIL STIR DE ESTARS. DIS IS DI DOUNIN OF DI EICH OF ACUERIOOOO...



Editorial

Desde **SUPER JUEGOS**, los que hacemos esta revista queremos desearos a todos vosotros unas felices fiestas y un provechoso año nuevo, especialmente en cuanto a videojuegos se refiere.

MARCOS GARCIA

UN AÑO DE BIENES

Hace 12 meses nos frotábamos las manos con lo que esperábamos que nos deparara el año 2000. Y la verdad es que ha sido una «cosecha» excelente, con una consola que comienza a decir adiós depués de varios años de éxitos y que deja su relevo a **PlayStation 2**, que será la que deba demostrar si realmente, como esperamos, va a ser una digna sucesora. Y también ha sido un año que ha disfrutado con la madurez de **Dreamcast**, la consola más en forma del momento, que ha conseguido un catálogo envidiable en todos los géneros. Es la máquina del momento gracias al aprovechamiento de su *hardware* por un nutrido grupo de juegos. Pero debemos mirar hacia adelante, sin olvidar el presente pero sin descuidar el futuro. Y el 2001 que estrenamos nos aguarda con multitud de sorpresas. En este año viviremos la madurez de **PlayStation2**, seguramente con los mejores juegos jamás programados; asistiremos al bautismo de **Nintendo Game Cube** y de **Microsoft X-Box**, y seguiremos disfrutando con juegos para **Dreamcast** que rizarán el rizo de sus posibilidades técnicas. Parece que todos los años decimos lo mismo, pero creo que el 2001 es quizá el más importante, en videojuegos, de los últimos tiempos. Y en el 2002 seguramente diré lo mismo...



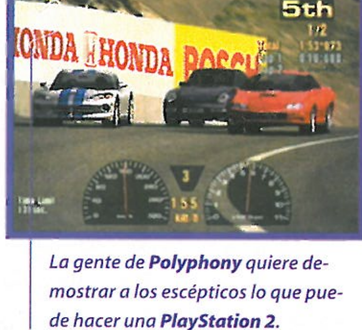


Las noticias de este mes tienen tres principales asuntos. En primer lugar, lo último que se sabe de *GT3*, incluyendo su nuevo nombre; en segundo lugar la que se montó en Centro Mail para recibir a PS2, y por último, los futuros éxitos para Dreamcast.



GRAN TURISMO 3: A-SPEC

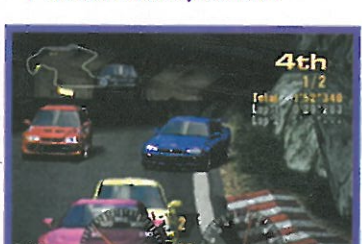
ESTE SERA EL NOMBRE DEFINITIVO DE LA ENTREGA DE GRAN TURISMO EN PS2



*La gente de **Polyphony** quiere demostrar a los escépticos lo que puede hacer una **PlayStation 2**.*

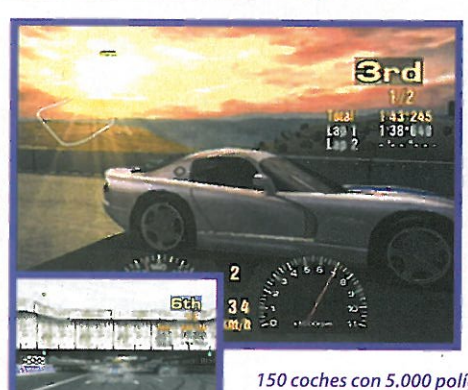
Marzo será la fecha elegida para presentar en sociedad la última joya de **Polyphony**, ***Gran Turismo 3: A-spec***. Según sus creadores, éste será el primer juego que realmente muestre al mundo el potencial del *hardware* de **PlayStation 2**, de la misma manera que su anteriores entregas lo hicieron con **PSX**. Según **Kazunori Yamauchi**, presidente de **Polyphony Digital**, «según trabajábamos en el juego, nos fuimos haciendo cada vez más ambiciosos para ofrecer un título que realmente mereciera llevar el nombre de ***Gran Turismo 3***». **Polyphony** ha sabido aprovechar las capaci-













*150 coches con 5.000 polígonos cada uno, más la inclusión de un modo Rally para los amantes de juegos tipo Colin McRae, serán algunas de las muchas maravillas de **GT3**.*

MOTEGI

EL REALISMO MAS ABSOLUTO

El equipo de **Polyphony** al completo, capitaneado por **Kazunori Yamauchi**, reunió en el circuito japonés de **Motegi** a los coches que aparecerán en ***GT3 A-Spec***. Además de pasárselo como enanos, como hemos podido comprobar en algunas fotos, aprovecharon para grabar los sonidos de los motores de cada coche, para que el juego sea totalmente fiel a la realidad. En esta imagen podéis ver el envidiable *parking* del circuito.



Imaginaos las caras de los visitantes al contemplar semejante parque móvil a la entrada del circuito.

KAZUNORI YAMAUCHI

EL PAPA DE LA CRIATURA

Este es **Kazunori Yamauchi**, el creador y a su vez máximo responsable de la saga ***Gran Turismo***. También hizo sus «pinitos» en **Motegi**.





Además de la saga GT, en su haber destacan las dos entregas de Motor Toon GP.

dades gráficas y técnicas de **PlayStation 2**, llegando a un nivel de precisión y realismo que deja casi en ridículo a anteriores entregas de la saga. Los reflejos de los coches en el parabrisas, el calor que despide el asfalto y el meticuloso estudio y tratamiento de cada textura hacen de ***GT3*** un juego sin parangón alguno en el género. Por último, **SCEE** ha anunciado que ***GT3*** será compatible con el volante *Steering Wheel* para ***PS2***, siendo de esta manera el primer juego de consola que mostrará las bondades de la tecnología *Force Feedback*, que reproduce con total realismo las sensaciones del volante de cualquier coche real. Como si nos faltaran razones para comprarlo...





PRIMERAS PLAYSTATION 2 EN ESPAÑA

LA MAGICA NOCHE DEL 23 DE NOVIEMBRE EN CENTRO MAIL

Era el momento esperado por todos, el día D y la hora H. La fecha en la que se ponía a la venta la tan esperada **PlayStation 2**. A tal efecto, la cadena de tiendas **Centro Mail**, con **Pablo Crespo** a la cabeza, decidió abrir sus tiendas unas horas antes de las doce de la noche para que sus clientes pudieran ser los primeros en conseguir una **PlayStation 2**. Más de un centenar de personas se agolpaban en la tienda que **Centro Mail** tiene en la calle Preciados. **Manuel Fernández**, un emocionado ovetense, fue el primer español que pudo comprar una **PlayStation 2**. Los «mandamases» y responsables de **PlayStation 2** en **España** también acudieron al acto, y para recompensar la larga espera de **Manuel** (llevaba desde las 12 del mediodía en la puerta de la tienda), le obsequiaron con tres juegos completamente gratis: *Tekken Tag Tournament*, *Silent Scope* y *Gradius III & IV*. **SUPER JUEGOS** estuvo allí y pudo palpar el impresionante ambiente que se respiró esa noche, repleta de fanáticos que no podían esperar más para conseguir su consola soñada. La organización de **Centro Mail**, como siempre, fue soberbia.







En estas fotos observamos la gran expectación que levantó la puesta a la venta de las primeras ***PS2*** *en* ***España****. Varios medios audiovisuales asistieron al acto.*







Los responsables de ***PS2*** *en* ***España*** *acudieron al* ***Centro Mail*** *de la calle Preciados para dar la enhorabuena al primer comprador.*





NOMBRAMIENTOS

RICARDO ANGELES, NUEVO DIRECTOR GENERAL DE SEGA ESPAÑA

Ricardo Angeles asume el cargo de Director General de **Sega España**, empresa en la que venía desempeñando las funciones de Subdirector General y responsable financiero. Nacido en **Lima** (**Perú**) hace 37 años, **Ricardo Angeles** se incorporó a **Sega** en 1991 como Director Financiero, procedente de la actual subsidiaria española de Toyota. Durante los últimos 9 años, ha prestado sus servicios a la compañía participando en el lanzamiento de toda la gama de productos **Sega**, desde la consola **Master System** hasta **Dreamcast**. Desde 1994, ha compaginado su labor como máximo responsable financiero con la subdirección general. Desde **SUPER JUEGOS**, queremos desearle la mejor de las suertes tanto a Ricardo, como al antiguo Director General, **José Angel Sánchez**, en su nueva aventura profesional (a ver si nos manda entradas).



¿CANSADO DE JUGAR SOLO?

COMPRA TU DREAMCAST PARA JUGAR EN LA RED CON TODO EL MUNDO.



Y ADEMÁS CON LA TARIFA PLANA DE TELEFÓNICA

TE REGALAMOS

EL CD PLANET RING CON CUATRO JUEGOS Y EL PERIFÉRICO MICROPHONE.





Consigue la primera videoconsola con acceso a Internet y aprovecha todas las ventajas de la Tarifa Plana de Telefónica. Disponible en Tiendas Telefónica y en www.telefonicaonline.com.

Promoción asociada a la contratación de la Tarifa Plana de Telefónica. Condiciones de la Tarifa Plana de Telefónica: de lunes a viernes de 18 h. a 8h., fines de semana y festivos de ámbito nacional todo el día por sólo 2.750 ptas. al mes (No incluye IVA). Sujeto a disponibilidad del proveedor de acceso a Internet. Promoción válida hasta el 31 de enero de 2001 o hasta fin de existencias. Carátula no definitiva.

www.telefonicaonline.com









PHANTASY STAR ON-LINE



*Como es habitual en los juegos del **Sonic Team**, los efectos especiales estarán omnipresentes en **PSOL**.*

SONIC TEAM NOS MUESTRA IMAGENES DE UNO DE SUS TITULOS MAS DESEADOS

Phantasy Star On-Line está llamado a ser uno de los grandes juegos de **Dreamcast** destinados a agrandar si cabe la leyenda de **Yuji Naka**, el creador de *Sonic* y uno de los grandes talentos de la historia de los videojuegos. De momento, **Sega** sigue manteniendo en el más absoluto de los secretos cualquier información especialmente relevante sobre el argumento final y los detalles más importantes del juego. Sin embargo, se nos ha proporcionado un CD con varias pantallas que ya evidencian cuál va a ser el aspecto del juego, sin duda uno de los más brillantes del ya







Buuma, Lag Lappy, Mosmant, Mosnet, Savage Wolf y Hildebear son nombres de los enemigos.









Hasta 4 jugadores simultáneos podrán conformar su grupo de exploración y batalla cuando se juegue On-Line.

de por sí sobresaliente catálogo de **Dreamcast**. Respecto al juego en sí, os podemos avanzar que serán 9 los personajes principales de la aventura, agrupados a su vez en tres categorías diferentes. Por un lado estará el grupo de *Hunters*, formado por HUmar, HUnewearl y HUcast. La principal característica de estos personajes será su efectividad en la lucha cuerpo a cuerpo. En segundo lugar están los *Rangers*, formados por RAmar, RAcast y RAcaseal. Las armas que manejan les hacen los ideales para el ataque a cierta distancia. Por último, FOmarl, FOnewm y FOnewearl componen el grupo de los *Force*, y serán los personajes que podrán utilizar magias en sus ataques. A pesar de su nombre, PSOL se podrá jugar sin estar conectado a **Internet**, aunque será *On-Line* cuando despliegue toda su magia. Parece ser que su mecánica de juego se asemeja más a la de DIABLO o BALDUR´S GATE que a otros *RPG* multijugador como EVERQUEST, tal y como se suponía.

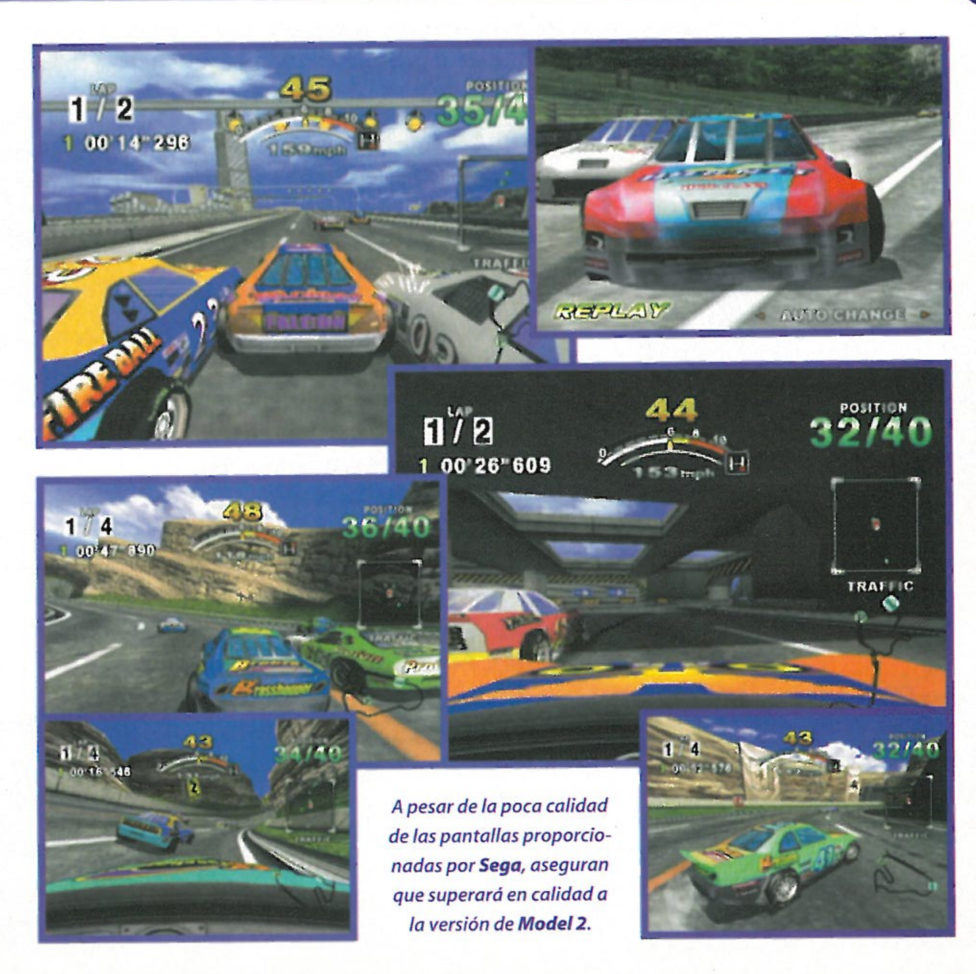




DAYTONA USA

DAYTONA USA PONDRA TU DREAMCAST AL SERVICIO DE LA VELOCIDAD

Bajo la supervisión del creador de la versión *arcade*, ***Daytona USA*** está preparándose para ser en **Dreamcast** lo mismo que siempre ha sido en los diferentes sistemas que ha aparecido: la jugabilidad en estado puro. Parece ser que por fin tendremos a nuestra disposición una conversión perfecta de la recreativa que añadirá a la oferta una serie de opciones que se materializarán en forma de competición *On Line* frente a otros rivales (esperemos que no se quede en la tan traída lucha contra las «sombras»). Por las pantallas que nos han proporcionado, el aspecto de los circuitos es idéntico a la versión arcade, y además se nos ha asegurado que desaparece cualquier tipo de *pop-in* (aparición brusca de escenario) y que los coches poseen un número mayor de polígonos que los que mostraban en la recreativa. Las últimas noticias hacen referencia a que esta versión **Dreamcast** dispondrá de circuitos de *Daytona 2* y de *Daytona USA Championship Circuit Edition*. Según la pizpireta **Esther «gipsy queen» Barral**, tendremos el juego ya a la venta en las tiendas durante el primer cuarto del año que viene, con lo que los fans de este vertiginoso juego pueden comenzar su cuenta atrás.



*A pesar de la poca calidad de las pantallas proporcionadas por **Sega**, aseguran que superará en calidad a la versión de **Model 2**.*

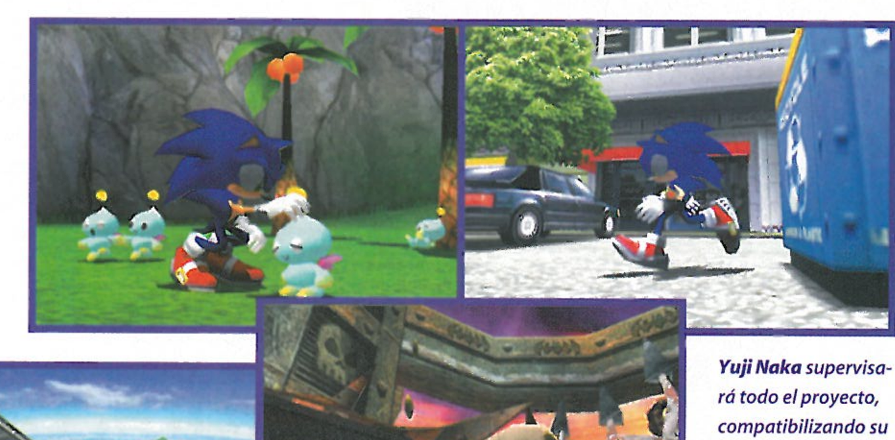




SONIC ADVENTURE 2

EL MEJOR Y MAS GRANDE JUEGO PROTAGONIZADO POR SONIC DE LA HISTORIA

Este es el objetivo que se ha marcado el **Sonic Team**, actualmente afincado en **San Francisco**, con el único fin de conmemorar el décimo aniversario del nacimiento del puercoespín azul. Aunque se pretendía que saliera al mercado en verano del año que viene, probablemente no será hasta finales del año 2001 cuando podamos «echar el guante» a la secuela del exitoso título de **Dreamcast**. La historia parte del argumento del primer *Sonic Adventure*, e incorporará nuevos escenarios, inéditos personajes y mostrará unos gráficos tridimensionales increíblemente mejorados.



__Yuji Naka__ supervisará todo el proyecto, compatibilizando su trabajo con el desarrollo de Phantasy Star On-Line. Toda una garantía para los fanáticos de la mascota de SEGA.



SONIC SHUFFLE

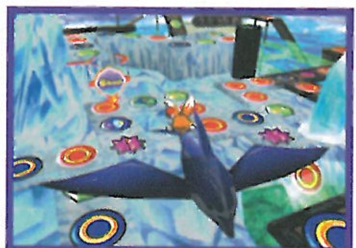
EL PRIMER JUEGO DE TABLERO PARA DREAMCAST TIENE COMO ESTRELLA AL INIGUALABLE SONIC



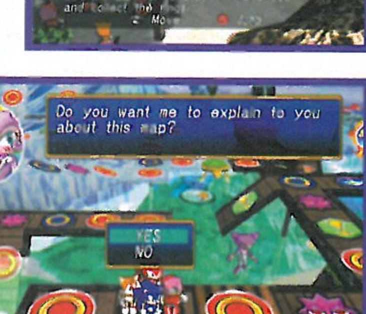
__Sonic Shuffle__ será el primer juego de tablero digital en aparecer para la consola de __Sega__.

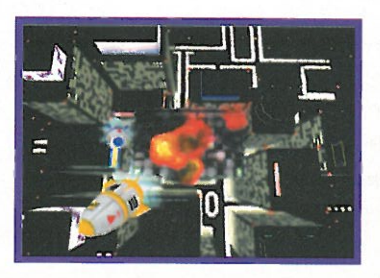
Siguiendo las tendencias marcadas por juegos como *Mario Party* o *Crash Bash*, **Dreamcast** se prepara para recibir a **Sonic Shuffle** para inaugurar el género de juegos de tablero en la consola estrella de **SEGA**. El juego está centrado en las cartas, que determinarán los espacios que avanzaremos por el tablero. **Sonic Shuffle** también incorporará subjuegos de temática variada, y el universo Sonic transpirará en cada una de las celdillas que pueblan este tablero digital. De hecho, muchos personajes, los más conocidos más alguna que otra incorporación en forma de extravagante ser o *ítem*, protagonizan este juego. Gráficamente será un regalo para los ojos, y el famoso borde negro que tanto recuerda a los comics y que ya pudimos ver en *Jet Set Radio* se va a utilizar en los personajes tridimensionales. Pronto os contaremos más de este juego.





La mecánica de juego de __Sonic Shuffle__ será muy similar a la de Mario Party. Y a juzgar por las pantallas, no cabe duda de que el punto fuerte estará en el estilizado apartado gráfico.



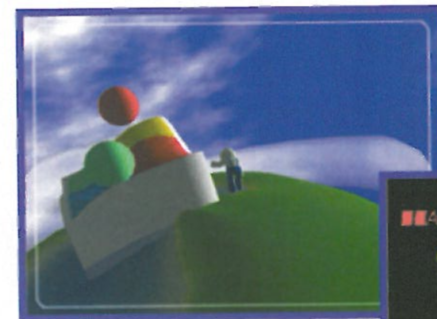




PLANET RING

SONIC TEAM LANZA SU PRIMER TITULO ON-LINE

Aprovechando la aparición de la tarifa plana de **Terra** para **Dreamcast**, **Sega** regalará a todos los usuarios que den de alta este servicio el original ***Planet Ring***. El título, que sólo se podrá jugar *On-Line*, incluye el nuevo micrófono para **Dreamcast** y consistirá en recorrer un pequeño mundo similar a un parque de atracciones, repleto de minijuegos. Inicialmente, el mundo de ***Planet Ring*** estará poblado por cuatro diferentes juegos: *Dream Dorobo, Ball Bobble, Kosejik* y *Soar*, aunque sus programadores aseguran que se añadirá una nueva atracción cada 3 meses. Además de los diferentes juegos, podremos conocer a nuevos amigos y contactar con los antiguos, como si de un vistoso ICQ se tratase, amén de otros menesteres como el «Concurso de gritos», el cual pondrá nuestro micro al rojo vivo.





*La tarifa plana para **Dreamcast** traerá consigo **Planet Ring**, un pequeño parque de atracciones en el que jugaremos junto a los demás usuarios, conoceremos nuevos amigos y participaremos en concursos y votaciones para que se creen nuevas atracciones.*

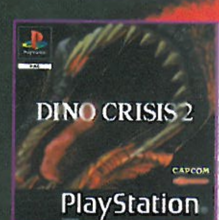


GUIA DE COMPRAS

Quizá algunos de ellos no son los que más nota han obtenido, pero creemos que son los juegos más apropiados para que disfrutes estas Navidades. ¿A que te gustaría tenerlos todos?



PlayStation/PS one



DINO CRISIS 2
COMPAÑIA: Virgin/Capcom
PRECIO: 6.990 ptas.
NOTA: 94%
DESCRIPCION: Los dinosaurios vuelven a la carga en uno de los juegos más apropiados para las Navidades. Acción constante, sustos y tensión asegurada durante horas.

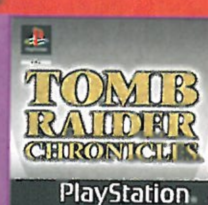
VAGRANT STORY
COMPAÑIA: Square
PRECIO: 7.990 ptas.
NOTA: 97%
DESCRIPCION: Un RPG con mayúsculas considerado por la prensa especializada de todo el mundo como el mejor juego de la historia de PlayStation. Compruébalo tú mismo.





RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
COMPAÑIA: Ubi Soft
PRECIO: 6.995 ptas.
NOTA: 94%
DESCRIPCION: El héroe de Ubi pasa de las 2 a las 3 dimensiones y llega a PlayStation dispuesto a demostrar que sus aventuras siguen siendo igual de imaginativas.

TOMB RAIDER CHRONICLES
COMPAÑIA: Eidos
PRECIO: 8.990 ptas.
NOTA: 88%
DESCRIPCION: Un repaso a la vida de Lara Croft en cuatro capítulos de intensa actividad plataformera. Unas Navidades con Lara nunca son mala compañía.





007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
COMPAÑIA: Electronic Arts
PRECIO: 7.990 ptas.
NOTA: 93%
DESCRIPCION: Recuperando la idea original del GoldenEye de Nintendo 64, con este juego revivirás en la piel del propio James Bond todos los instantes de la peli.

Game Boy Color



WARIO LAND 3
COMPAÑIA: Nintendo
PRECIO: 6.990 ptas.
NOTA: 97%
DESCRIPCION: La tercera entrega de la serie sigue con la misma frescura de la primera. Si buscas la típica jugabilidad plataformera «made in Nintendo», éste es tu juego.

DONKEY KONG COUNTRY
COMPAÑIA: Nintendo
PRECIO: 6.990 ptas.
NOTA: 96%
DESCRIPCION: Probablemente el mejor juego de la historia de la consola. Jamás nadie imaginó que el original de Super Nintendo pudiera portarse a la pequeña Game Boy.





PERFECT DARK
COMPAÑIA: Nintendo
PRECIO: 6.990 ptas.
NOTA: 95%
DESCRIPCION: La señorita Dark te está esperando para que demuestre todo lo que sabes hacer. Un juego divertido, entretenido y con dosis de acción constantes.

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA
COMPAÑIA: Infogrames
PRECIO: 5.990 ptas.
NOTA: 93%
DESCRIPCION: Los dibujos más animados convertirán tu Game Boy en una locura de jugabilidad. Marvin contra el resto de personajes de los Looney Tunes.





RAYMAN
COMPAÑIA: Ubi Soft
PRECIO: 5.995 ptas.
NOTA: 96%
DESCRIPCION: El juego que maravilló en su momento a los usuarios de la recién nacida PlayStation tendrán en Game Boy Color su correspondiente réplica. Una pasada.

PlayStation 2

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
COMPAÑÍA: Midway
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 91%
DESCRIPCION: Nunca volverás a ver el boxeo con los mismos ojos. El juego más divertido del año, con los personajes más estrambóticos que jamás hayas contemplado.

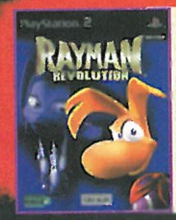
FIFA 2001
COMPAÑÍA: Electronic Arts
PRECIO: 10.490 ptas.
NOTA: 92%
DESCRIPCION: El mejor FIFA de toda la historia. Equipos, selecciones, jugadores reales... y las voces de Manolo Lama y Paco González. Fútbol de la más alta escuela.



TEKKEN TAG TOURNAMENT
COMPAÑÍA: Namco
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 94%
DESCRIPCION: El juego estandarte de la nueva generación que acompaña a PS2. Increíbles animaciones, escenarios soberbios y toda la jugabilidad que ha hecho legendaria a la saga.

RIDGE RACER V
COMPAÑÍA: Namco
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 93%
DESCRIPCION: La saga que rompió los salones recreativos llega a PlayStation 2 con toda su fuerza. Increíbles efectos visuales que pondrán tu consola a trescientos por hora.





RAYMAN REVOLUTION
COMPAÑÍA: Ubi Soft
PRECIO: 10.490 ptas.
NOTA: (sin puntuar aún)
DESCRIPCION: No hay consola lo suficientemente pequeña, ni lo suficientemente grande como para que Rayman no pueda demostrar su valía. La revolución de Rayman a escena.

Dreamcast



METROPOLIS STREET RACER
COMPAÑÍA: Bizarre Creations
PRECIO: 8.990 ptas.
NOTA: 98%
DESCRIPCION: La perfección convertida en juego de coches. Los deportivos más exclusivos en circuitos urbanos tomados de la más absoluta realidad. Impresionante.

QUAKE III ARENA
COMPAÑÍA: Sega
PRECIO: 8.990 ptas.
NOTA: 93%
DESCRIPCION: La leyenda del mundo del PC llega a Dreamcast incluyendo su más celebrada modalidad: la posibilidad de jugar en red gracias al módem de Dreamcast.





READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
COMPAÑÍA: Midway
PRECIO: 8.990 ptas.
NOTA: 93%
DESCRIPCION: Golpes especiales, variedad de movimientos y litros y litros de simpatía para este juego de boxeo. No te pierdas las caras de los protagonistas.

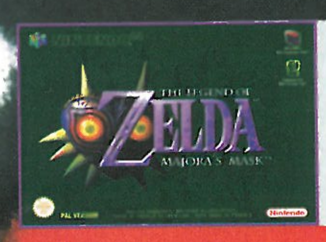
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
COMPAÑÍA: Capcom
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 98%
DESCRIPCION: El survival horror llega a Dreamcast dispuesto a que sigas temiendo por lo que acecha tras cada esquina, tras cada puerta. Una pesadilla para Navidad.





SHENMUE
COMPAÑÍA: Sega
PRECIO: 8.990 ptas.
NOTA: 98%
DESCRIPCION: Dreamcast alcanza su más alto nivel de calidad con esta superproducción de Yu Suzuki. Una aventura que te dejará con los ojos abiertos.

Nintendo 64



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
COMPAÑÍA: Nintendo
PRECIO: 12.990 ptas.
NOTA: 96%
DESCRIPCION: Acompaña a Link en su mayor y más complicada aventura. La magia de Shigueru Miyamoto elevada a su máxima potencia.



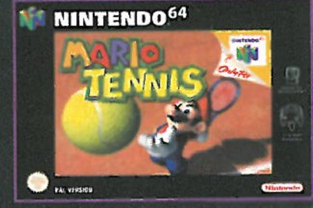
PERFECT DARK
COMPAÑÍA: Nintendo
PRECIO: 10.990 ptas.
NOTA: 96%
DESCRIPCION: Joanna Dark se ha convertido en nuestra heroína favorita. Además de sus curvas, todo el juego es impresionante.



MARIO PARTY 2
COMPAÑÍA: Nintendo
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 95%
DESCRIPCION: El juego de tablero digital más divertido que podrás encontrar. Y encima con Mario y sus amigos como protagonistas.



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
COMPAÑÍA: Acclaim
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 94%
DESCRIPCION: Tercera entrega de una de las sagas más celebradas de Nintendo 64. Como siempre, emoción y acción a troche y moche.



MARIO TENNIS
COMPAÑÍA: Nintendo
PRECIO: 9.990 ptas.
NOTA: 94%
DESCRIPCION: No ganarás la Copa Davis, pero con Mario Tennis podrás disfrutar de lo lindo con el deporte de la raqueta.

¿Te gustaría conseguir estos juegos totalmente gratis? Pásate por nuestra web

www.zetasuperjuegos.com





Tuvieron que pasar dos años (en versión Saturn) para que SEGA y RED COMPANY nos sorprendiera con la excelente secuela de SAKURA TAISEN, mejorándola en todos sus aspectos, tanto en el apartado técnico como argumental. Para deleite de todos los fanáticos en el País del Sol Naciente.



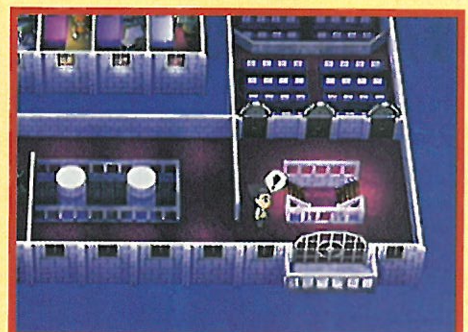






*Todas las imágenes de Simulation-Game vuelven a estar en alta resolución. Podéis observar las nuevas ilustraciones de **Soletta Orihime y Reni Milchstrabe**, creando una armonía digna.*



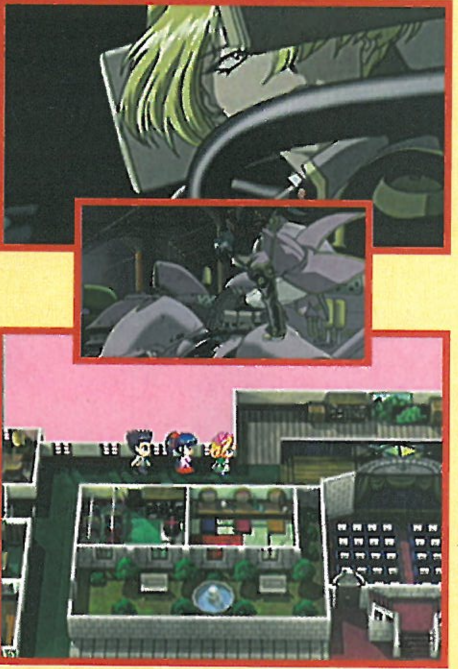


En la primavera de Japón crecen los pétalos de cerezo y cuando abren sus capullos, desprenden tanto energía benigna como maligna. «El bien porque nace algo hermoso y el mal porque el otoño lo verá marchitar». Este antiguo proverbio no podría indicar mejor el comienzo de la segunda entrega de SAKURA TAISEN. Si la primera parte arrasó en ventas éste lo superó con creces. Debido a

SAKURA TAISEN

que...en 1925 Taisho-15 (ya habían pasado casi seis años desde que aniquilaron a los demonios de la faz de la Tierra) hubo un fantasma que apareció entre las sombras, de nombre **Kazuma** y con un pasado muy oscuro ya que incluso el antiguo Emperador de los demonios lo temía. Hace seis años cuando **Aoi Satan** (Emperador de los demonios) fue derrotado por el poderoso ataque que realizaron conjuntamente, **Oogami Ichirou** y **Shingujii Sakura** (llamado **Kureta**), no se imaginaban que en un futuro no muy lejano lo iban a resucitar. Gracias a **Kazuma** que retomó el poder legendario del sable **Tengai Katana** (La gran espada del demonio). Tal vez por eso le temía y el





SUPER Information

FORMATO	3 GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	RED & OVERWORKS

Ouji Hiroi, Noriyoshi Ohba y Kosuke Fujishima lo han



Sakura III preview disc

En el pack se incluye una demo jugable de Sakura Taisen 3, la cual nos presentará a los nuevos personajes y un novedoso modo de juego en las fases de simulation-game llamado, Analog-Lips. Consiste en medir de una forma analógica nuestras respuestas ,así podremos acertar o fallar nuestras contestaciones con más precisión todavía y ganar en cuanto a sentimientos virtuales.









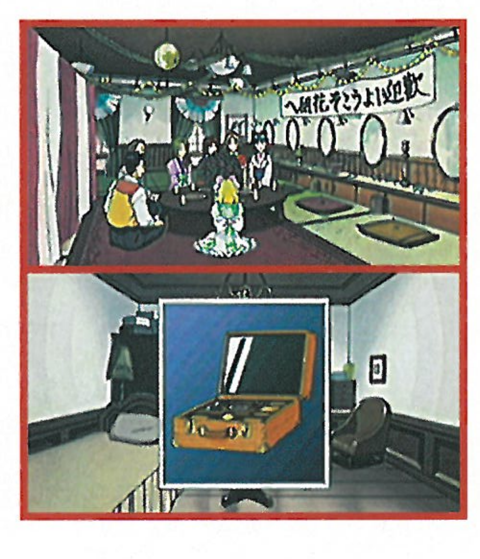
Dreamcast

pánico le condujo a su destrucción...mientras tanto, en el Teatro Imperial de **Ginza** (distrito de **Tokyo**) el grupo de jóvenes artistas-protagonistas se vio incrementado con las incorporaciones de **Soletta Orihime** (una jovencita de origen italo-japonés) y **Reni Milchstrabe** (muy poco os contaré sobre dicho nombre, sólo que su país de nacimiento es **Alemania**)que así pudieron actuar mejor durante las obras y con el secreto fin de incrementar fuerzas a la Unidad del Ataque Floral Imperial en japonés, *Teikoku Kageki Dan*, pero con esta misma pronunciación y diferentes **kanjis** escritos, (ideogramas provenientes de la cultura china) su sentido cambiará a, La Ópera del Imperio. Todo un juego de palabras que más o menos, vienen a nombrar el mismo grupo en sus variadas y originales ocupaciones.



Además de las dos nuevas incorporaciones, el puesto de capitán antes ocupado por **Yoneda Ikki**, ahora lo ocupa **Oogami Ichirou** y **Yoneda-san** sólo se dedica a coordinar el equipo.El nuevo capitán regresó, después de aquella victoria sobre **Aoi Satan**, a la Fuerza Naval y ya hace casi un año desde su vuelta Tras la triste pérdida de **Fujieda Ayame**, (en una ardua batalla) ahora la sustituye su hermana menor, la coronel **Fujieda Kaede**.

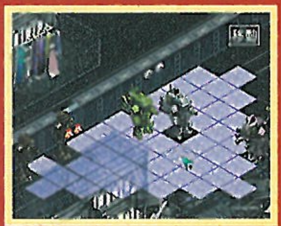
Durante el desarrollo de la trama los mechas (Oubus) que funcionan bajo el poder psíquico, sufren una cruel derrota y los tendrán que volver a reconstruir, con lo que mejoran ampliamente sus posibilidades de ataque. Ahora los recubren unas corazas mágicas que les duplicarán en cantidad los poderes especiales. Los robots con dicha metamorfosis son conocidos como los Ryoushikacchuu Koubus y podrán elegir para realizarlos, elementos de la naturaleza. Ahora sí, todo está listo para cazar a ese fantasma del pasado que desprende energía maligna y para cuando se destruya, todo lo benigno habrá tenido algo más que un significado victorioso.



Otra vez **Ouji Hiroi** ha sabido como plasmar a través de un videojuego, el encanto de lo tradicional japonés ligado a una jugabilidad y argumentos fascinantes. Pero en esta reprogramación el responsable no

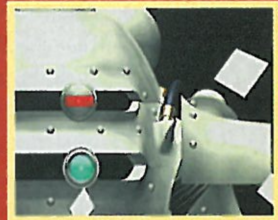














Combates en 3D

La mecánica en las batallas es similar a la del primer episodio, pero con la diferencia de que cuando se realizan los poderes especiales ya no se verán los robots renderizados sino a base de polígonos con una débil capa de texturas y llenas de tramas (dado que en Saturn era muy común esta técnica). En cambio, en DC las han sustituido por dignas transparencias y han suavizado el movimiento en 3D.

dotado de una grandeza sublime



SAKURA TAISEN II

sólo ha sido el productor de RED COMPANY sino que lo ha co-producido con **Noriyoshi Ohba**, director del grupo de programación OVERWORKS. Dicho director cuenta en su haber con joyas como los WONDERBOY, SHINOBI, PHANTASY STAR, CLOCKWORK KNIGHT y el recientemente aparecido ETERNAL ARCADIA. En el apartado de las bellas ilustraciones, **Kosuke Fujishima** sigue siendo el responsable, pero para esta entrega los personajes han sido rediseñados además por **Hidenori Matsubara** que también se encargó de producirlos en el O.V.A. (película de animación). La banda sonora está compuesta por **Kohei Tanakas**, como en la anterior entrega, para las pistas de audio y la instrumentalización se ha contado con la Orquesta Filarmónica de **Tokyo**. Y se han utilizado 32 canales de sonido estéreo digital. A sí mismo, se mantienen por igual los porcentajes de desarrollo en los modos, Simulatioon-Game (75%), Batallas (20%) y Mini-juegos (5%). Merece la pena destacar la parte en que todos los protagonistas se van a la playa porque **Oogami Ichirou** tiene serios problemas para aguantar el mal genio de **Kanzaki Sumire** también la inclusión de divertidos personajes cuyas tendencias son algo dudosas (como las de *THE SCOPE* en la Ostra Azul). **MANJIMARU**

Anime y CG

Una espectacular secuencia de animación nos introduce en el juego. Producida por PRODUCTION I.G. bajo la tutela de Shinji Takagi , combinando a la perfección imágenes animadas con renderizaciones como nos tiene acostumbrado este talento de las CG (véase en los casos, THE GOST IN THE SHELL, YARUDORA SERIES, TALES OF PHANTASIA, TALES OF DESTINY O VALKYRIE PROFILE).







Sega y Red Company han rizado el rizo

CADA 0.4 SEGUNDOS ALGUIEN CAE EN LA RED

QUAKE III ARENA

Ahora puedes jugar On-line hasta el agotamiento con Dreamcast y la Tarifa Plana de Telefónica*






Todos estáis invitados a conocer el sabor metálico del miedo. Superaréis el umbral saludable de adrenalina. Podréis elegir entre más de 80 guerreros y saltaréis a la arena para competir con el juego on-line más aclamado. Pero recordad que al final de la fiesta sólo podrá quedar uno. Estáis invitados. Quedáis advertidos.

* Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional.















RASTER PRODUCTIONS

Juego no recomendado para menores de 18 años.

DUKE NUKEM L

INFOGRAMES
3D Realms
CD ROM
EE.UU.

Risas aseguradas

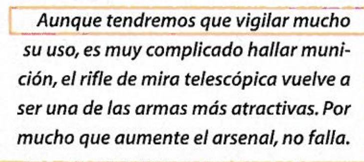
Los millones de seguidores de la saga *Duke Nukem*, cosechados tras muchos años de buen hacer programador, tienen en este nuevo capítulo otra gran oportunidad de degustar su peculiar y desenfadado modo de entender el género de los *shoot´em-up* en consola. Para los que conozcan los antecedentes, y por lo tanto su eterno carácter provocador y siempre a un paso de la censura, imaginarse a nuestro protagonista en una tierra llena de bellas mozas es ya un motivo para correr a las tiendas. Bueno, estaría bien que empezárais a calentar, pero no precisamente por el tema de las féminas. Aunque es cierto que son abundantísimos los guiños humorísticos y también las mujeres explosivas que pululan por esta aventura, ***Duke Nukem Land of the Babes*** es sobre todo, acción a base de disparo. Desde luego es lo que espera el aficionado, pero los programadores han llevado el estilo de











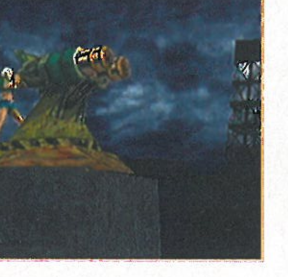
Aunque tendremos que vigilar mucho su uso, es muy complicado hallar munición, el rifle de mira telescópica vuelve a ser una de las armas más atractivas. Por mucho que aumente el arsenal, no falla.



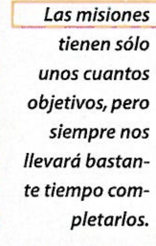




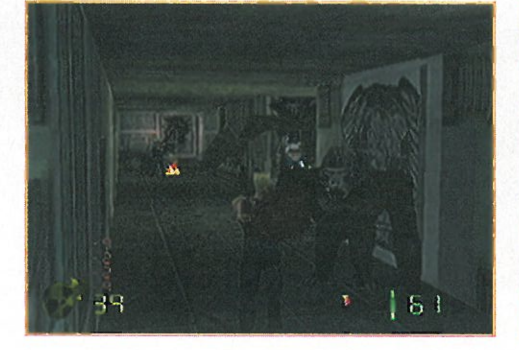
Si te descuidas un solo segundo en el agua, podrás comprobar como las gastan los tiburones. No son muy dañinos cuando van solos, pero en grupo no te dejarán mucho tiempo para actuar.





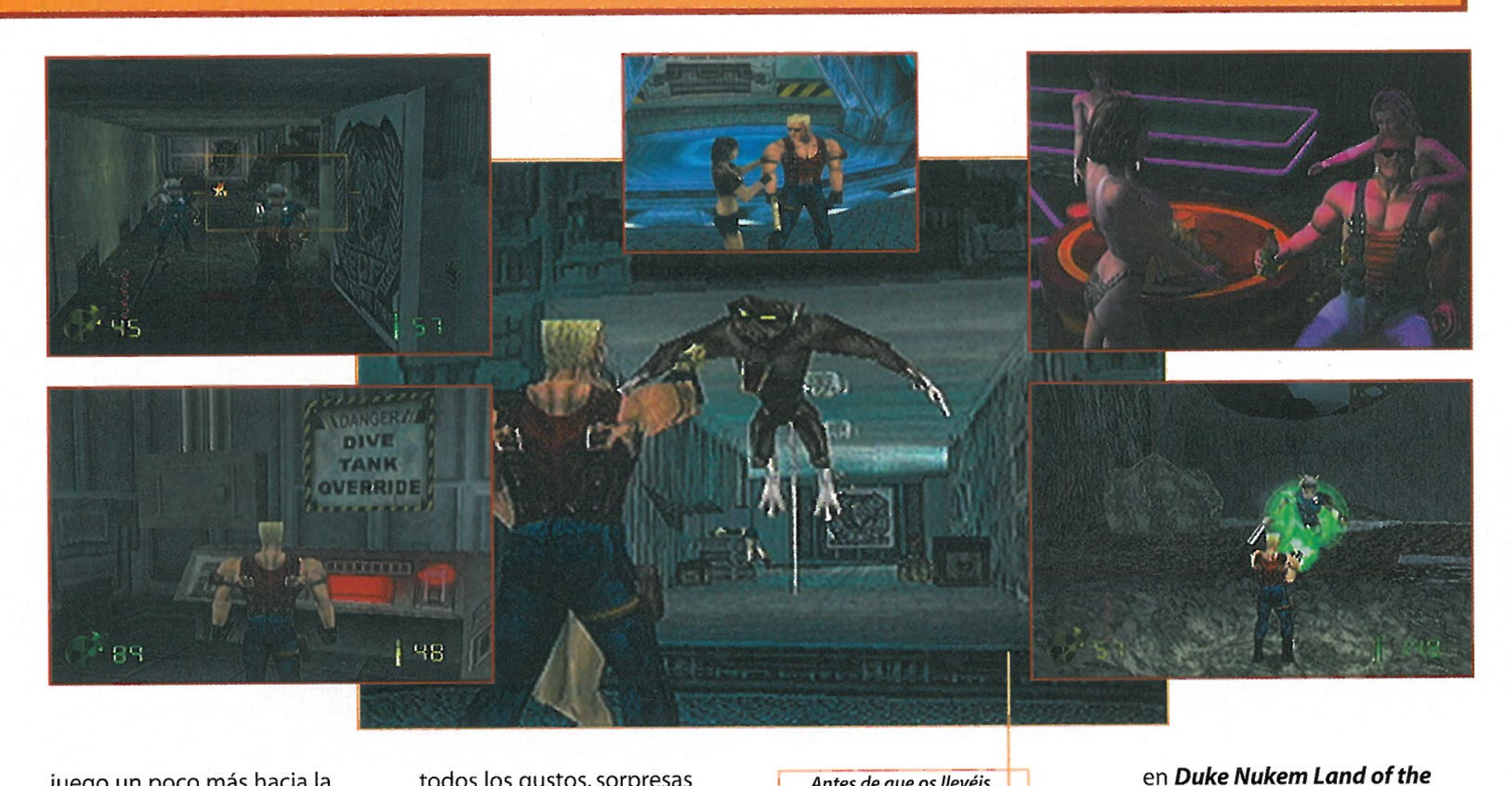


Las misiones tienen sólo unos cuantos objetivos, pero siempre nos llevará bastante tiempo completarlos.



BIENVENIDO AL FUTURO
LA RESISTENCIA DE MUECAS UNIDAS HA TRAIDO A DUKE HASTA EL FUTURO PARA QUE LES AYUDE A RECOBRAR EL CONTROL SOBRE EL PLANETA.
- DESPEJA EL CAMINO HASTA EL GENERADOR
- RESTABLECE LA ENERGIA EN LA BASE
- ABRETE CAMINO HASTA LA SUPERFICIE
CONTINUACIONES: 0/4 ELEMENTO BUSCADO: NO
SECRETOS: 0/3 TIEMPO: 03:48
REANUDAR SALIR
CARGAR OPCIONES

AND OF THE BABES



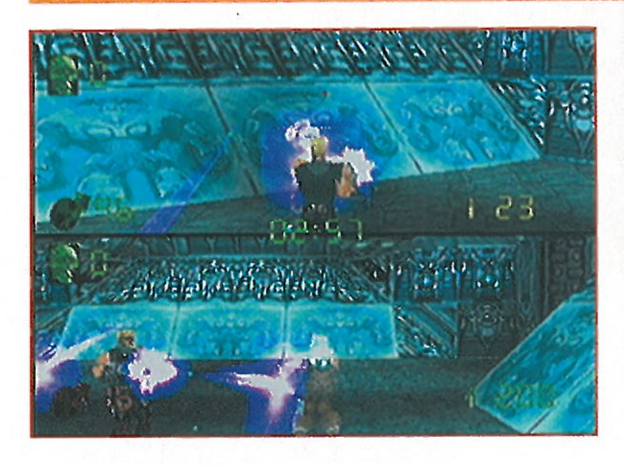
juego un poco más hacia la línea de juegos como *Tomb Raider* y en esta ocasión tendremos que utilizar algo más la cabeza y algo menos el gatillo. Escenarios gigantescos, ricos en detalles y nada lineales, misiones con objetivos precisos pero nunca sencillos, enemigos contados pero bastante certeros y muy bien situados, armas para todos los gustos, sorpresas abundantes y un acción bien planificada, le convierten en un dignísimo *Duke Nukem*. La dificultad está muy bien pensada y los nuevos controles han sido perfeccionados para ajustar el juego a esta potenciada versión repleta de elementos de plataformas. Si en la anterior entrega ya empezaron a ser notables,

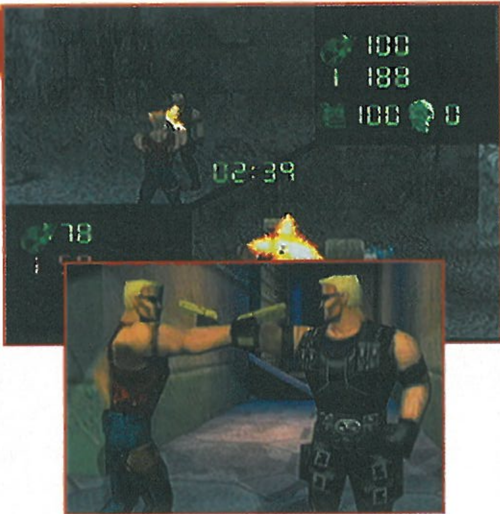
Antes de que os llevéis una desagradable sorpresa, os avisamos que todo lo que se mueva, y que no sea una mujer con grandes pechos, es un enemigo. No lo dudéis, disparar a todo.

en ***Duke Nukem Land of the Babes*** tendremos que dominar mejor acciones como los saltos o los movimientos en el agua. Sin llegar a las dotes gimnásticas de Lara Croft, este Duke tiene más trabajo muscular y de equilibrio que en toda su historia. ¿Qué más? No termina de convencernos el sistema automático para apuntar, una ventaja demasiado grande muchas veces, pero con la de cosas que nos exige a cada paso y el progresivo aumento de la dificultad, es posible que acabemos agradeciéndolo. Para compensar, si nos parece muy interesante el modo multijugador y las importantes novedades y sorpresas incluidas en esta nueva entrega. Esta beta al 75% nos ha dejado un excelente sabor de boca, ciertamente, y ya sólo nos queda rezar porque los programadores de **n-Space** doten al juego final de los excelentes movimientos de pantalla de la última entrega. Sólo con ese detalle, creemos que los forofos de la saga se tendrán que rendir ante ***Duke Nukem: Land of the Babes***. **DE LUCAR**



Dos Jugadores





La opción para dos jugadores simultáneos cuenta con seis escenarios distintos, varios uniformes, dos modos de pantalla partida, todas las armas y algunas sorpresas relacionadas con las características del entorno y que pueden afectar, por ejemplo a la gravedad. No es de las más completas que hemos visto en **PlayStation**, pero por lo menos se nota que no se la han puesto de pegote.

SPEC OPS





Cúbreme, por tus muelas

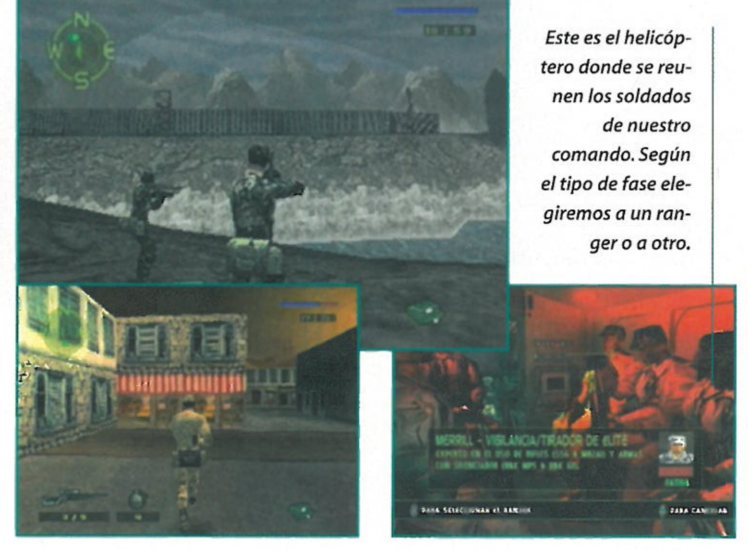
Si el sueño de tu vida es estar al mando de una unidad de *rangers* de las fuerzas especiales norteamericanas, y llevar a cabo difíciles misiones antiterroristas, pero jamás lo verás cumplido porque tu madre no te deja tener pistolas en casa, ***Spec Ops*** es tu juego.





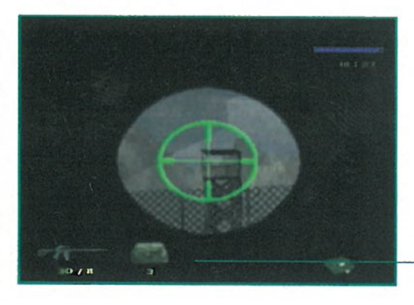
Este nuevo título de **Runecraft** nos pone al mando de un comando compuesto por cinco soldados, cada uno especialista en una habilidad determinada, y entre los que encontraremos fusileros, expertos lanzadores de granadas o auténticos animales en el combate cuerpo a cuerpo. Con un singular sistema de juego, en ***Spec Ops*** controlaremos a dos soldados al mismo tiempo (pudiendo cambiar de soldado con tan solo apretar un botón), lo que nos obligará a planificar bien nuestra estrategia y estar siempre pendientes de nuestro compañero (que estará en algún punto del campo de combate) si no queréis ver como acribillan a vuestros *rangers*.

Con este novedoso planteamiento de juego, ***Spec Ops*** se presenta con buen pie dentro de los shoot´em-up para **Play Station.** **VAT 69**



Este es el helicóptero donde se reunen los soldados de nuestro comando. Según el tipo de fase elegiremos a un ranger o a otro.

Spec Ops, disparos y estrategia a partes iguales



Entre los rangers a elegir contaremos con dos fusileros, que nos ayudarán a eliminar a los enemigos que estén a larga distancia. Entonces aparecerá una mirilla con zoom que nos ayudará a conseguir un disparo preciso.

Completa tu misión



Antes de cada fase nos ofrecerán un completo dossier sobre el objetivo de la misión. A lo largo del juego deberemos rescatar rehenes, desactivar bombas, etc.

Al final de cada misión podremos ver cuales han sido nuestras estadísticas. Cuantos más puntos obtengamos más medallas nos serán otorgadas.





¡CONSIGUE UNA PS2 Y UNA DREAMCAST!

MEJOR JUEGO GAME BOY COLOR ....

MEJOR JUEGO DREAMCAST ....

MEJOR JUEGO PLAYSTATION/PS ONE ....

MEJOR JUEGO PS2 ....

MEJOR JUEGO NINTENDO 64 ....

MEJOR CONSOLA ....

JUEGO DEL AÑO ....



Un año más os pedimos vuestra opinión para que nos ayudéis a elegir a los mejores del año 2000. De entre todos los que colaboréis enviando el cupón, sortearemos un estupendo premio que os hará soñar. Quien resulte agraciado recibirá una **Dreamcast**, la única consola con acceso a Internet, y una **PlayStation 2**, que además de jugar te permite ver películas en formato DVD. Tenéis tiempo hasta el 20 de Febrero. ¡Animo!

CONCURSO «LOS MEJORES DEL AÑO 2000»

MEJOR JUEGO DE GAME BOY COLOR ....

MEJOR JUEGO DE DREAMCAST ....

MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION/PS ONE ....

MEJOR JUEGO DE PS2 ....

MEJOR JUEGO DE NINTENDO 64 ....

MEJOR CONSOLA ....

JUEGO DEL AÑO ....

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

C. P. .... TELEFONO .... EDAD ....

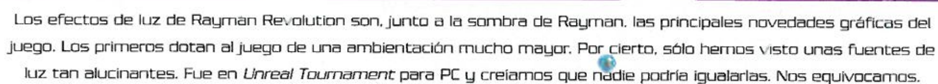


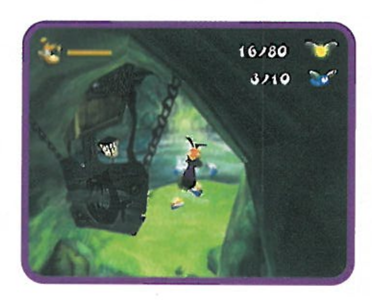
formato • **DVD-ROM**
género • **Plataformas 3D**
compañía • **Ubi Soft.**
programador • **RenderWare 3**
país • **Francia**

Lo mejor de *Rayman Revolution* es que ha sabido dar los pasos justos para no caer en el error de crear un juego radicalmente diferente.






Los efectos de luz de Rayman Revolution son, junto a la sombra de Rayman, las principales novedades gráficas del juego. Los primeros dotan al juego de una ambientación mucho mayor. Por cierto, sólo hemos visto unas fuentes de luz tan alucinantes. Fue en *Unreal Tournament* para PC y creíamos que nadie podría igualarlas. Nos equivocamos.









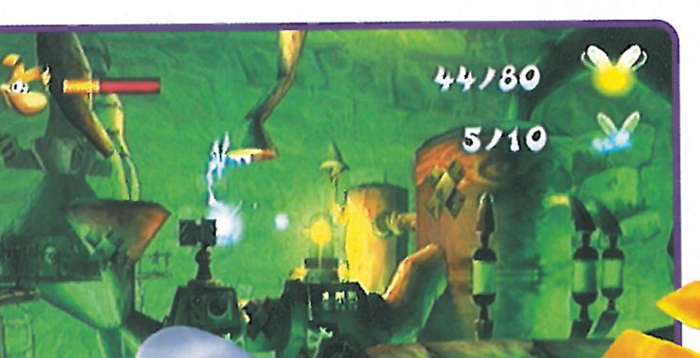
Con esta nueva entrega, Rayman pasa a ser uno de los personajes que más plataformas ha visitado a lo largo de su vida. Una vida que le ha llevado a asombrar en cada nueva participación, ya fuese a modo de plataformas 2D o 3D. ***Rayman Revolution*** debería ser, como su nombre indica, una revolución con respecto a otras entregas de la saga, algo que se pone de manifiesto desde un principio y que, a nuestro entender, acentúa el carácter innovador de las producciones de **UBI SOFT**. Decir que la revolución se ha limitado a

RAYMAN REVOLUTION

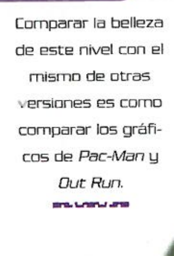








No hay que preocuparse. *Rayman Revolution*, como todos los *Rayman*, aparecerá con textos en castellano, que no con voces.

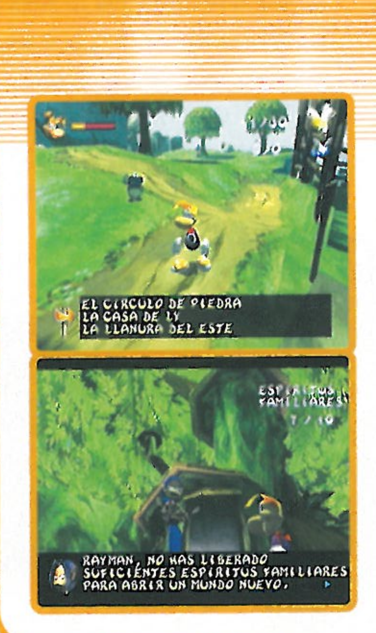


Comparar la belleza de este nivel con el mismo de otras versiones es como comparar los gráficos de *Pac-Man* y *Out Run*.



pequeños detalles que salen en beneficio de la jugabilidad, como la exclusión de la linealidad de los niveles (que ha sido sustituída por un mapeado 3D en el que el jugador deberá buscar las entradas a las diferentes fases del juego), sería del todo erróneo. La aventura en sí sigue el mismo desarrollo planteado en anteriores adaptaciones, aunque como era de esperar, se ha hecho un uso intensivo del *hardware* gráfico de **PlayStation 2**, lo que ha permitido destinar un mayor número de polígonos a Rayman, o dotar al escenario de un sinfín de detalles que redundan en la mejora de una ambientación casi mágica. Bueno, quizás suene demasiado suave tal y cómo lo hemos expresado. En realidad, ***Rayman Revolution*** ha mejorado espectacularmente el nivel gráfico del juego, aún cuando se







Rayman's World

Se acabó el mapeado lineal (fuese 3D o no) de anteriores entregas. Acceder a los niveles en *Rayman Revolution* obligará a Rayman a buscar por un no-demasiado-extenso-mundo, en el que se dan cita cada uno de los niveles del juego. Para abrir los accesos a dichos lugares, antes habrá que rescatar un número determinado de «Espíritus Familiares», y hacérselos llegar a Ly, a quien previamente habrá que rescatar en uno de los primeros niveles.

SUPER NUEVO PS2

compare con la que hasta hoy era la mejor adaptación que se había realizado, la versión **Dreamcast**. De esta forma, ***Rayman Revolution*** potencia sin duda, la que era su mejor baza, esa peculiar forma de enganchar al jugador por los ojos, y que tan buenos resultados ha dado toda la vida. La necesidad de conocer qué nuevos y bellos parajes nos deparará la aventura podrá con nosotros en más de una ocasión, incluso cuando el aburrimiento amenace con hacerse partícipe de la aventura. Por otro lado, los mapeados del juego han sufrido también una leve pero atractiva transformación. Además de los citados detalles, hay pequeñas zonas que en las demás versiones no aparecían. Por contra, la suavidad con que se mueve el entorno 3D no es total en muchas ocasiones, aunque esto tampoco debe preocuparnos puesto que la versión que actualmente analizamos es una beta a la que aún se le realizarán ciertas modificaciones. Con todo, ***Rayman Revolution*** será, a buen seguro, una revolución. **J. C. MAYERICK**



El primer «enemigo final» del juego muestra ahora este aspecto, con unos tonos verdosos que le hacen de lo más radiactivo.





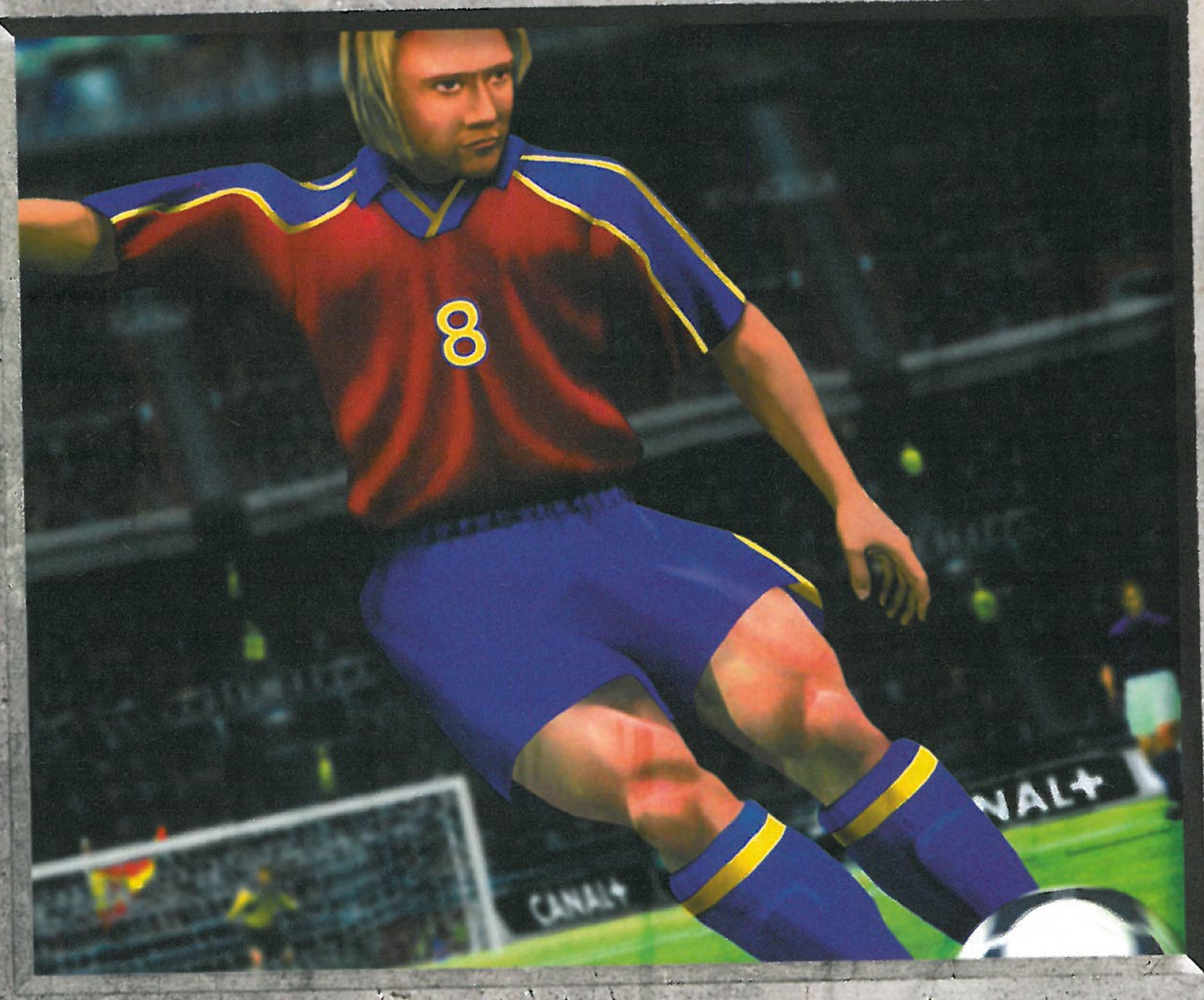
Siempre que analizamos una nueva versión de *Rayman* nos maravillamos con este precioso pasillo. Y a cada versión, además, queda más llamativo.

CADA DIA ALGO MEJOR,
LA VIDA ALCAMPO





PlayStation 2



MAXIMUM FUTBOLIUM

LA PASIÓN DE UN ESTADIO LLENO HASTA LA BANDERA, MILES DE VOCES JALEANDO AL EQUIPO, ÁRBITROS EN LA CUERDA FLOJA. ¿TE ATREVES?



COGE TUS BOTAS Y SALTA AL TERRENO DE JUEGO DE FIFA 2001. LO MÁXIMO EN FÚTBOL PARA ESTE SIGLO, EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

"IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME."™

EASPORTS.COM

FIFA 2001 PlayStation™ más regalo de este fantástico mando. 7.490 pts



formato • **dvdrom** • compañía • **sony c.e.** • programador • **tecmo**

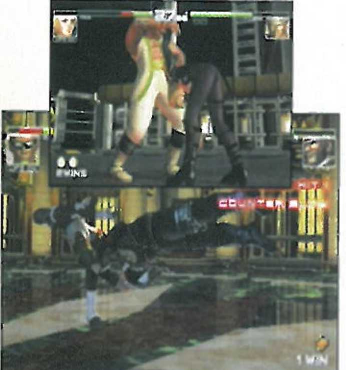
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE

Si hace unos **meses** decíamos que la versión PAL de **DC** era superior a la de **PS2**, con esta versión PAL tendremos que cambiar nuestra postura inicial.





Abajo vemos como Lei Fang le da una pequeña «colleja» a León, y a la izquierda Ein golpea a la bella Kasumi.









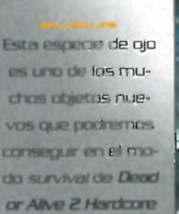
PS2

género	beat´em-up
jugadores	1-4
personajes	14
periféricos usb	no
memory card	82kb



RDCORE

Parece que **PlayStation 2** está dispuesta, ya no a mejorar las versiones de los juegos del resto de compañías, sino incluso, a mejorar las propias versiones de los juegos que se lanzan en **Japón**. Si ya en *Tekken Tag Tournament* las versiones USA y PAL eran superiores en el aspecto gráfico al incluir *Full Scene Anti Aliasing*, ***Dead or Alive 2 Hardcore*** (nombre que reciben la versión PAL y la USA) no quería ser menos y también incorpora notables mejorías con respecto a su homónimo japonés. En esta ocasión no ha sido el aspecto gráfico el que se ha mejorado, sino que han optado por la inclusión de nuevos aspectos en el desarrollo del juego. La mejoría más notable es la inclusión de dos nuevos personajes seleccionables: Bayman, que ya aparecía en el primer *Dead or Alive* y Tengu, que es el jefe final de ***DOA2 Hardcore***. Pero no es la única mejoría que ha experimentado esta versión del juego, sino que además también se ha incluido una galería de ilustraciones en la que



Esta especie de ojo es uno de los muchos objetos nuevos que podremos conseguir en el modo survival de *Dead or Alive 2 Hardcore*





gráficos. Si algún pero se le puede poner en este apartado quizá sea que los gráficos no están en alta resolución, como en la versión de Dead or Alive 2 para **Dreamcast**, aunque no empaña el magnífico trabajo de los grafistas para esta versión de **PlayStation 2**.

9'3

música - sonido fx. La banda sonora de **DOA 2 Hardcore** es una mezcla entre un suave techno y la música folklórica japonesa. Una de las opciones más llamativas es la posibilidad de poner las voces digitalizadas en idioma anglosajón o en japonés.

9'1

duración. Aunque generalmente en un juego de estas características no es una de las mayores virtudes, en este caso, **Dead or Alive 2 Hardcore** te obligará a jugar mucho para conseguir todos los trajes y todas las opciones secretas de las que dispone este juego.

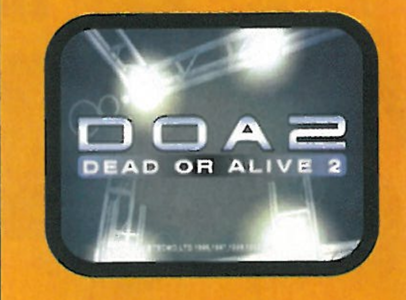
8'9

jugabilidad. Dead or Alive 2 Hardcore es un juego bastante adictivo para aquellos a los que le guste disfrutar de los beat´em-up, ya que su modo de jugar lo hace realmente interesante, y además incluye un novedoso modo para cuatro jugadores simultáneos.

9'3

global. Sin duda uno de los mejores juegos en 3D del momento y uno de los pocos que puede competir con Tekken. Sus muchos modos de juego y la posibilidad de jugar cuatro jugadores simultáneamente hacen que **Dead or Alive 2 Hardcore** sea un juego realmente atractivo.

9'3







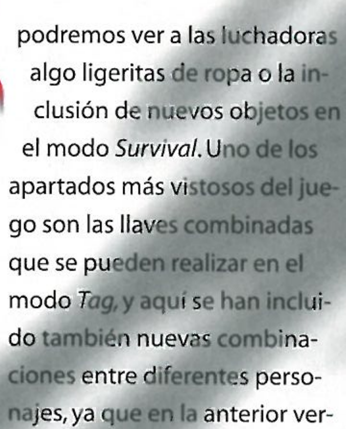




En esta pantalla vemos el final de Zack con uno de los trajes más llamativos que tiene en su repertorio.

Aquí podemos ver dos de las muchas imágenes de las luchadoras de *Dead or Alive 2*, pero un poco más ligeritas de ropa de lo normal.





podremos ver a las luchadoras algo ligeritas de ropa o la inclusión de nuevos objetos en el modo *Survival*. Uno de los apartados más vistosos del juego son las llaves combinadas que se pueden realizar en el modo *Tag*, y aquí se han incluido también nuevas combinaciones entre diferentes personajes, ya que en la anterior versión, cada personaje sólo podía realizar una llave con un único compañero. Se han incluido nuevos trajes para los luchadores y nuevos escenarios para el modo *Tag*, además de la ampliación de alguno antiguo para el modo *arcade*. También el modo *arcade* presenta mejorías, ya que incluye nuevas escenas entre combates que no se encontraban en la versión japonesa. Se ha incluido una opción en la que podremos grabar nuestros combates y luego volver a verlos desde diferentes cámaras que podremos manejar a nuestro antojo. Por si todo esto no fuera suficiente, podremos guardar nuestro progreso en el juego en una opción llamada *UPS*, en la que se contarán las victorias en modo *VS* o el número de veces que hemos elegido a cada personaje. **MAL**

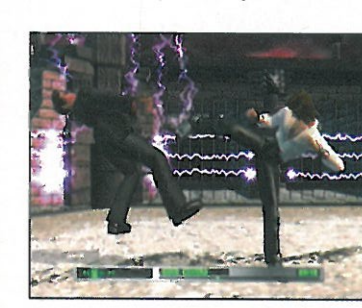
En las pantallas de abajo vemos uno de los modos nuevos que incluye *Dead or Alive 2 Hardcore* y quizá uno de los más espectaculares: el *Replay*.













PlayStation2 vs Dreamcast

Aunque sabemos que las comparaciones son odiosas, no hemos podido evitar la tentación (muchos de vosotros lo estábais deseando) de comparar las dos versiones de *Dead Or Alive 2* para **PlayStation 2** y **Dreamcast**. Aquí tenéis el resultado de esta comparativa.





▲ **Apartado Gráfico.** En este apartado, **DC** sólo supera a **PS2** en el uso del *Anti-aliasing*. La versión **PS2** posee decenas de efectos ambientales y de iluminación. Y que conste que el **DOA2** de **DC** también tiene «jaggies».



▲ **Jugabilidad.** Aunque la esencia de la recreativa se mantiene idéntica en ambas versiones, la versión **PS2** posee nuevas llaves conjuntas en el modo TAG (cualquier combinación de luchadores) y nuevos *counter*.





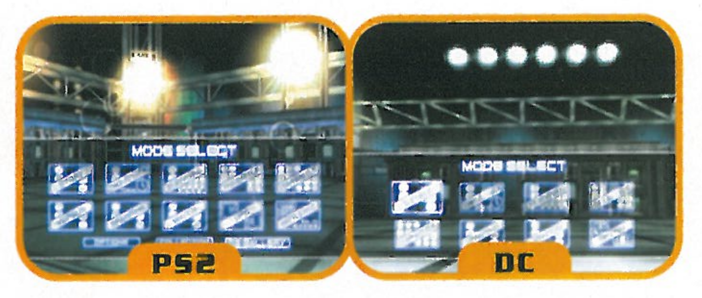
▲ **Personajes.** *PS2* supera de nuevo a la entrega para *Dreamcast*, ya que, además de los 12 personajes normales podremos seleccionar a Bayman y a Tengu si somos lo suficientemente buenos.



▲ **Escenarios.** Aparte de la sustancial mejora gráfica, los escenarios de la versión **PS2** poseen nuevas zonas en las que podremos entrar a golpes. El modo *TAG* posee cinco escenarios nuevos, no sólo es el *Danger Zone 2*.



▲ **Vestimentas.** Aunque el número de trajes es ligeramente superior en el *DOA2* de **PS2**, no es éste el detalle que hace los atuendos de esta versión más atractivos, sino el hecho de que son más variados que en **DC**.



▲ **Modos de juego.** Las pantallas hablan por sí solas. La versión **PS2**, además de contener todas las opciones de juego de su homónima para **Dreamcast**, posee los nuevos *Battle Rec., UPS, Collection, CG Gallery* y *Watch*.

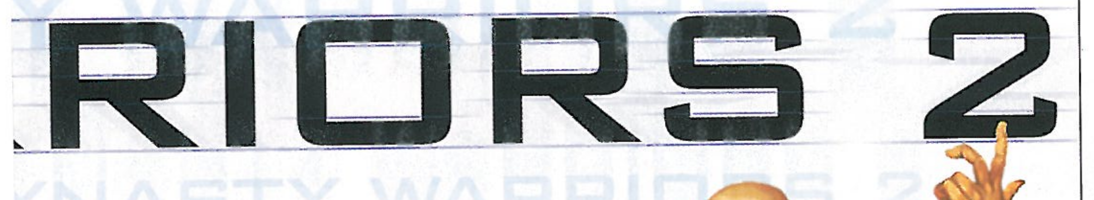
formato • dvdrom • compañía • midas • programador • koei

DYNASTY WARRIORS 2

Enciende tu **PS2** y retrocede en el tiempo hasta el siglo II AC. En la **China milenaria** tres reinos luchan denodadamente por controlar la nación en una de sus épocas más **sangrientas.**



Wei, Wu y Shu. Estos son los nombres de los tres reinos que combaten por el control total de **China**. En ***Dynasty Warriors 2*** tu deberás aliarte con uno de ellos y luchar junto a tus tropas contra los otros dos reinos enemigos. Con este nuevo juego **Koei** nos trae algo totalmente original dentro del mundo de los *beat´em up*. A diferencia de otros títulos en los que el protagonista se sobraba para hacer frente a todo el bando enemigo, en ***Dynasty Warriors 2*** asistimos a una lucha entre ejércitos. Esto supone cientos de soldados por bando, tanto aliados como enemigos, por lo que en todo momento nos veremos acompañados de un gran número de soldados y capitanes (manejados por la misma máquina) que lucharán de nuestra parte. Por otro lado, aquí se acabó eso de ir en



género	beat´em-up
vidas	1
fases	6
periféricos usb	no
memory card	288kb

gráficos. Aunque el uso del «efecto niebla» sobre el horizonte resulta muy descarado, la suavidad con que se mueven los personajes en pantalla y los efectos de luz de los especiales hacen que este detalle pase casi inadvertido. Las animaciones de los caballos son excelentes.

9'1

música - sonido fx. Los efectos de sonido como choques de espadas, gritos, o el ruido de los caballos al galopar, crean un ambiente que os hará sentir más inmersos en la batalla. La música cumple con su papel de acompañamiento a la perfección.

9'0

duración. A pesar de que el número de fases no es muy elevado y sólo tiene dos modos de juego, acabarse Dynasty Warriors 2 con sus nueve personajes y sus tres niveles de dificultad lleva su tiempo. Sin ser tan largo como un RPG os dará juego para rato.

8'7

jugabilidad. Un control sencillo y preciso a la vez, consigue que hacerse con el manejo del juego sea fácil desde la primera partida. Por otro lado, la ejecución de los combos y de los especiales es tan sencilla que lo hacen apropiado para cualquier tipo de jugador.

9'1

global. Los chicos de Koei pueden estar orgullosos del resultado obtenido con Dynasty Warriors 2. Un título que ofrece lo que los juegos de su género deben ofrecer: acción a raudales y una enorme jugabilidad. Si te va repartir espadazos a diestro y siniestro, DW2 es tu juego.

9'0

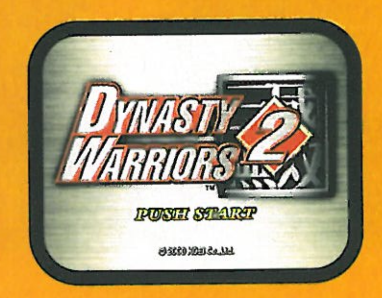
plan héroe enfrentándote tú solo a todo el ejército contrario, ya que en cuanto te distancies un poco de tus compañeros te verás acosado por todo un regimiento de adversarios de donde te será prácticamente imposible escapar.

El sistema de juego de ***Dynasty Warriors 2*** nos permitirá afrontar las fases de diferentes maneras, ya que podremos aniquilar por completo al ejército rival o, simplemente, ir directamente a por el soldado de más alto mando,

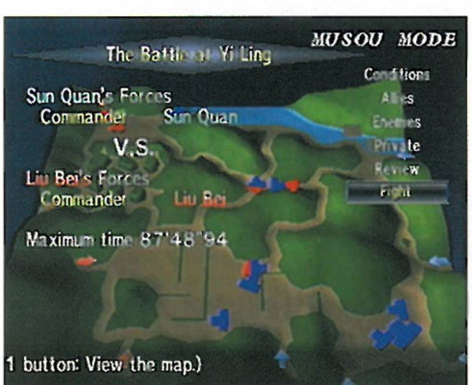




Los caballos forman parte fundamental de *Dynasty Warriors 2*. Gracias a ellos podremos desplazarnos de forma rápida por los escenarios.







Antes de cada misión veremos un mapa en el que encontraremos información sobre nuestros aliados, enemigos, y lo que deberemos hacer para ganar la batalla.





ya que una vez que le hayamos derrotado habremos ganado la batalla. Pero esto no os resultará nada fácil, ya que si dejáis vuestras tropas descuidadas durante mucho tiempo éstas pueden ser arrasadas por el ejército contrario, y habréis perdido la batalla independientemente de que vuestra barra de energía esté llena o vacía.

En cuanto a su acabado técnico, lo primero que llama la atención de ***Dynasty Warriors 2*** es la capacidad que tiene de mostrar en pantalla a más de treinta personajes simultáneos sin que se produzca la más mínima ralentización o desaparición brusca de polígonos. Con una jugabiliadad arrolladora, lo único de lo que ***Dynasty Warriors 2*** puede pecar es de no tener un modo para dos jugadores, lo que elevaría la diversión a niveles más altos. Aún así, con ***Dynasty Warriors 2*, Koei** consigue dejar el listón muy alto a los próximos *beat´em up* de **PlayStation 2**. Un juego muy recomendable para cualquier tipo de usuario, pero sobre todo para aquellos amantes de la acción a los que les gusta jugar sin respiro. **VAT69**

Especiales.

Cada uno de los nueve luchadores que tenemos a nuestra disposición posee su propio especial. Estos, más que para restar vida a nuestros adversarios, nos servirán para abrirnos camino en caso de estar rodeado de enemigos. Durante la ejecución de estos movimientos asistiremos a todo un espectáculo de juegos de luces y sombras. Por supuesto, también podremos realizar los especiales mientras montamos a caballo.





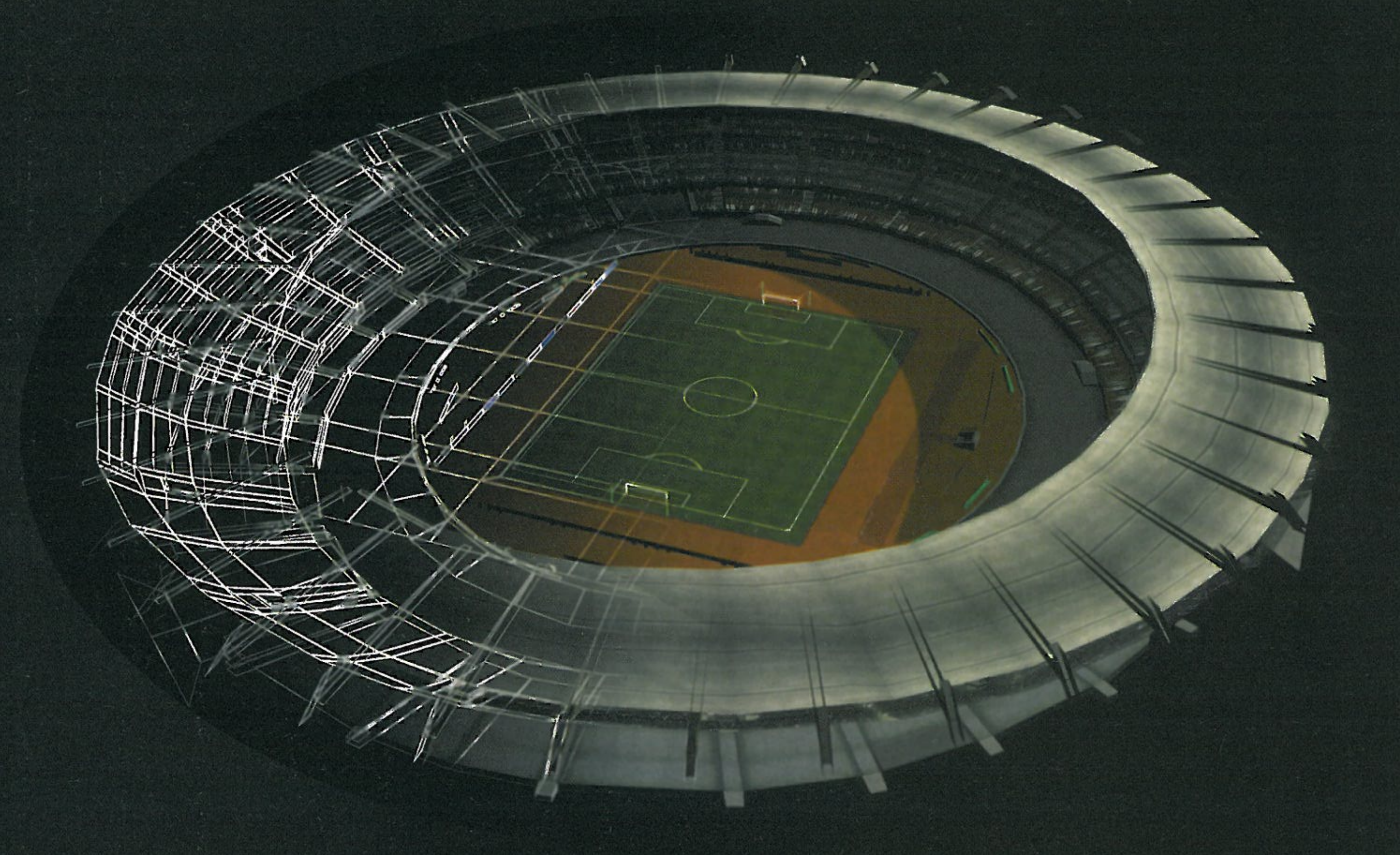




EXCLUSIVO DREAMCAST



DREAM SOCCER



UEFA Dream Soccer marca un antes y un después en el mundo del fútbol. Aportando nuevos sistemas de competición hasta ahora inéditos en la historia del género como Global Domination, Time Attack y Team Battle.UEFA Dream Soccer. El Fútbol ya no es lo que era. Ahora es mucho mejor.

















www.dreamcast/europe.com

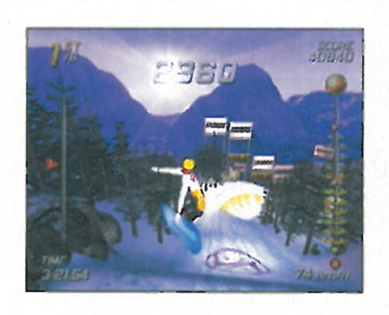


formato • **cdrom** • compañía • **electronic arts** • programador • **ea**

SSX SNOWBOARD SUPERCROSS

SSX es el **primer** juego de Snowboard creado por los chicos de Electronic Arts. Su **experiencia** en el género deportivo les ha permitido **exprimir** al máximo las posibilidades de PS2 hasta convertir SSX en un **prodigio** visual y **jugable**.

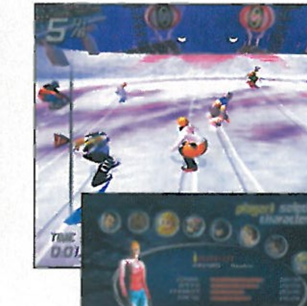
Por extraño que parezca, **Electronic Arts**, compañía líder en la producción de títulos deportivos, no se había atrevido a crear un juego basado en el *Snowboard* hasta ahora; aunque no podían haber empezado mejor. Pensándolo fríamente, llegaríamos a la conclusión de que **SSX** no podría triunfar nunca, ya que es el primer título basado en dicha disciplina deportiva creado por **EA** y, además, ha sido creado para **PlayStation 2**, consola nueva y, supuestamente, muy difícil de programar. Nada más lejos de la realidad. **Electronic Arts** ha conseguido recrear en un solo título el espíritu del Snowboard que tan solo el segundo *CoolBoarders* llegó a rozar, el frenetismo y la velocidad de un arcade de conducción y un apartado gráfico sobresaliente, superior al de la





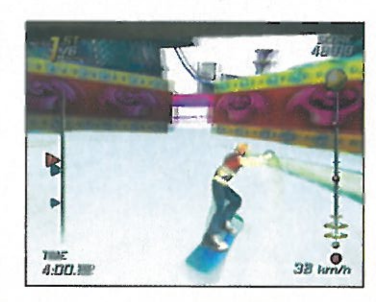


Al comienzo de cada uno de los circuitos se nos ofrecerán diferentes vistas aéreas de sus zonas más complicadas. En la pantalla de arriba, un cruce mortal.





Untracked. Este es el nombre de la pista que aparecerá si conseguimos competar todas las demás. Disfruta de la nieve, en Untracked no hay tiempo, no hay reglas.



PS2

género ▼ deportivo

vidas ▼ 1

circuitos ▼ 8

periféricos usb ▼ no

memory card ▼ 143kb

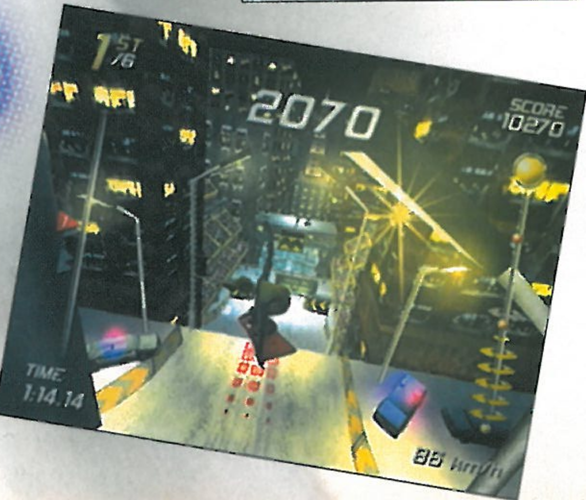




Ten cuidado cuando cruces el puente de Mesablanca, ya que es bastante fácil caer al vacío y, por consiguiente, perder un tiempo valiosísimo.







mayoría de títulos aparecidos para **PlayStation 2** en **Europa**. El Snowboard Supercross, supuesta modalidad deportiva en la que competiremos, nos enfrentará en una carrera a otros 5 participantes en un gigantesco circuito (alguno nos llevará más

gráficos. Pocos títulos del catálogo actual de PlayStation 2 en España superan en este apartado a SSX. Los escenarios están repletos de detalles, de efectos de iluminación y se mueven a una velocidad de vértigo (aunque a veces peguen algún que otro salto).

9'2

música - sonido fx. La impresionante banda sonora, compuesta por grupos como Mix Master Mike, Skank o Space Raiders le sienta como un guante a SSX. Los efectos sonoros diferenciarán nuestro paso por la nieve o el hielo y las voces digitalizadas son geniales.

9'4

duración. Nos llevará horas controlar a la perfección a nuestro personaje y sus acrobacias. Dependiendo de la posición en la que lleguemos en cada una de las carreras (3 por cada circuito) seremos recompensados con nuevos personajes, tablas, indumentarias...

8'9

jugabilidad. SSX es sin duda alguna, el más jugable título de Snowboard de la historia. Las acrobacias son sencillas de realizar y nos darán Boost, los escenarios poseen cientos de atajos y el sistema, similar al de un juego de conducción, es sublime.

9'3

global. Nunca antes habíamos quedado prendados de un título de Snowboard como lo hemos hecho con SSX. La creación de EA es jugable, adictiva, divertida, vertiginosa, visualmente impecable y posee una banda sonora de lujo. ¿Qué nos depararán los próximos meses?

9'3






El escenario de la pantalla de la derecha se asemeja a la tabla de un pinball, con sus *bumpers* incluidos.



de 5 minutos completarlo) repleto de saltos, *loops*, curvas peraltadas y chicanes. Los saltos y los trucos también cobrarán vital importancia en cada uno de los 8 circuitos que tendremos que completar (más que en ningún otro título similar), ya que al realizar las sencillas acrobacias (parecidas a las de *Cool Boarders 2*, aunque más fáciles) seremos recompensados con el aumento de nuestra barra de *Boost*, que propulsará nuestro personaje si mantenemos pulsado el cuadrado. El apartado técnico de ***SSX*** resulta impecable, gobernado por un motor 3D repleto de efectos de iluminación, de efectos de desenfoque, con unos modelos 3D de aspecto casi humano y con animaciones faciales, y que no necesita utilizar ningún efecto de niebla para camuflar zonas no generadas del mapeado, ya que todo está en pantalla en todo momento. Por este motivo, en algunos momentos experimentaremos algún salto en el *framerate*, algo perdonable, ya que todo en ***SSX*** es perfecto. DOC





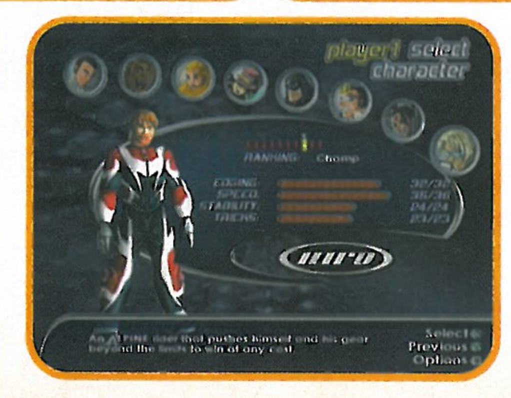


Personajes.

Al principio sólo tendremos acceso a cuatro personajes, aunque más tarde, dependiendo de nuestra clasificación en cada uno de los circuitos, tendremos acceso a otros cuatro más. Cada uno de ellos posee unas marcadas características como velocidad o equilibrio.







¡Un Año de Estrellas!





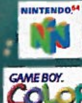
















PlayStation

Distribuido por:





Por un Milenio de éxitos

¡Felices Fiestas!

Infogrames España

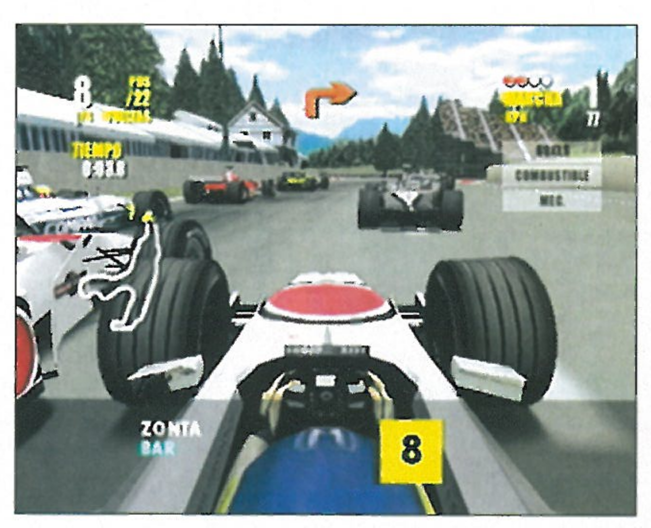
ABANICO

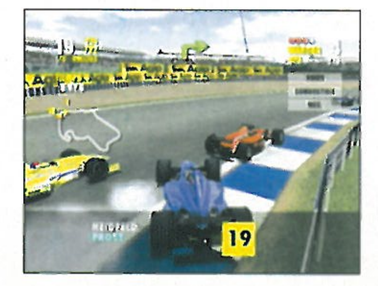
formato • cdrom • compañía • e. arts • programador • e. arts

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Las **dudas** sobre lo que podía dar de si en PS2 una disciplina tan arraigada a los videojuegos como la F1 han quedado **disipadas**. Gráficamente el programa de Electronic Arts representa un **salto cualitativo** importante, que augura un espléndido futuro.











género ▼ **conducción**

vidas ▼ **1**

circuitos ▼ **17**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **156kb**

Estamos frente al inicio de lo que será, a buen seguro, una de las sagas más productivas del mundo de la Fórmula Uno para **PS2**. ***F1 Championship Season 2000*** es el ambicioso punto de partida de lo que promete ser una duradera unión entre **EA** y la **F1**. Pensar que las sucesivas entregas no harán sino mejorar el producto actual es alentador. Un deslumbrante apartado gráfico deja, en un primer momento, al resto de consideraciones en un segundo plano. La fidelidad con que todos los elementos de una carrera han sido reproducidos es magnífica. Baste con decir que para el desarrollo de algunos circuitos se ha contado con la colaboración de arquitectos. Los detalles de cada escudería son idénticos a los reales, abarcando la exactitud hasta en el diseño de los cascos. El desplazamiento de la cabeza de los pilotos debido a la fuerte

La posibilidad de sufrir serios destrozos en nuestro coche nos obligará a tomar muchas precauciones para evitar la retirada.

gráficos. Se pueden calificar, sin pecar de exageración, de sublimes. Todos los elementos rayan a gran altura. La animación de los mecánicos a la entrada en boxes, recreada mediante «motion capture», es de auténtica antología. El listón queda muy alto.

9'5

música-sonido fx. La intro y los menús acaparan la habitual música de este tipo de juegos. Los comentarios de Luis Villamil quedan restringidos al comienzo y final de cada prueba. Algunos efectos sonoros, como el de frenado, no acaban de encajar.

8'3

duración. Los que ya se conozcan los circuitos tendrán algo de terreno ganado. A pesar del recorte de opciones el calendario de una temporada es muy largo y los puntos en juego nos mantendrán durante muchas horas en tensión.

8'6

jugabilidad. En esta ocasión EA propone un control práctico y algo permisivo, al alcance de cualquiera que insista durante unas cuantas carreras. Se puede configurar un campeonato personalizado, incluyendo sólo los circuitos que más nos gusten.

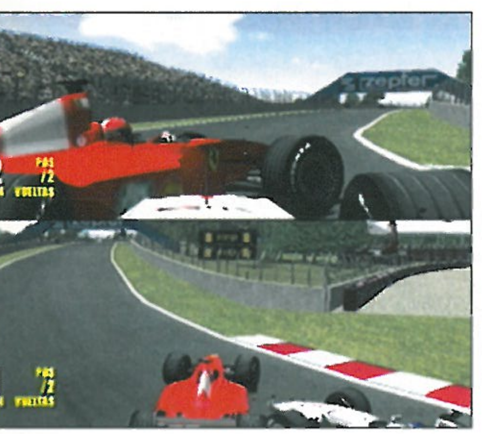
9'1

global. F1 Championship será un título imprescindible para todos los aficionados a la F1. La simplificación del control no hace sino ampliar el número de usuarios dispuestos a batirse en duelo contra todas las escuderías y pilotos oficiales de la temporada recién finalizada.

9'1



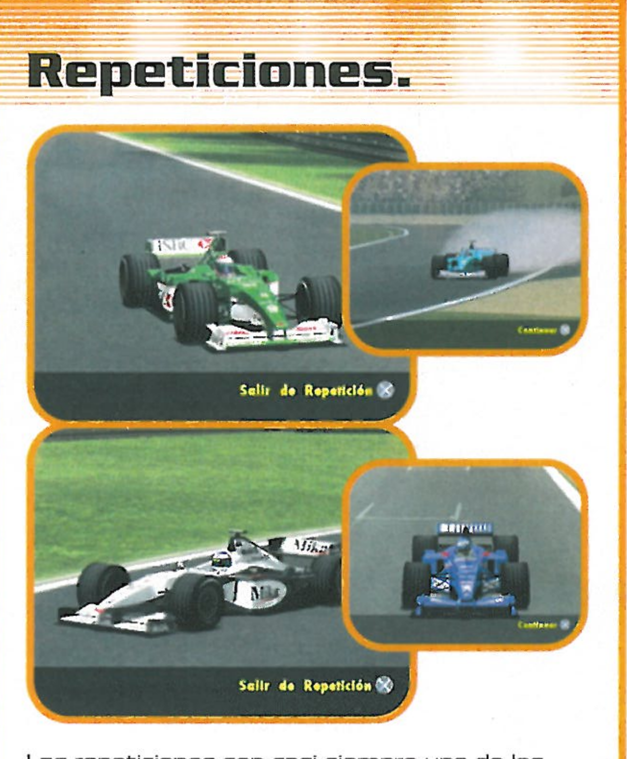




El programa ofrece la posibilidad de cuatro jugadores participando simultáneamente. Para ello es necesario utilizar multi-tap.

presión lateral ejercida en las curvas o el humo producido al quemar la goma de los neúmaticos tras acelerar bruscamente dan idea del excelso nivel alcanzado. Por el contrario, las opciones del juego se quedan algo cortas. No queda ni rastro de las modalidades que se incorporaron a la última entrega de **F1 Championship** para **PSX** y tampoco cuenta con el habitual estudio telemétrico. Para acercarse lo más posible a la simulación de un campeonato, el desgaste de neumáticos, la escasez de combustible y los desperfectos sufridos por las colisiones harán necesaria una visita a los boxes, que podrá estar prefijada estratégicamente. Previa y posteriormente a cada Gran Premio los comentarios de **Luis Villamil** adornan la competición al más puro estilo televisivo, poniéndonos rápidamente en situación. Ahora que **Schumacher** descansa tras su intensa temporada, no sería de extrañar que preparara la siguiente echándose unas partiditas al ***F1 Championship Season 2000***. **MOLOKAI**

Repeticiones.

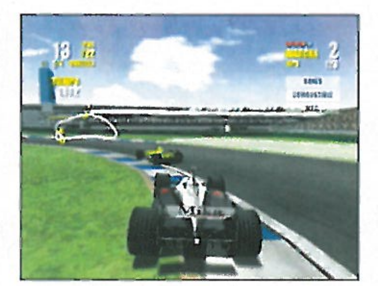


Las repeticiones son casi siempre uno de los apartados más espectaculares, muy propio de los programas de Fórmula 1. En este caso no podía ser menos y el seguimiento de nuestro monoplaza a través del circuito es ofrecido con un generoso despliegue de cámaras.





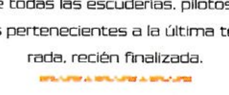




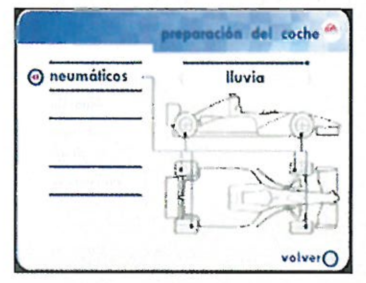




La licencia oficial de la FIA permite disponer de todas las escuderías, pilotos y circuitos pertenecientes a la última temporada, recién finalizada.







formato • dvdrom • compañía • ubi soft • programador • from software

La primera hornada de **títulos** para PlayStation 2 nos ha traído hasta Europa la obra con la que **From Software** ha comenzado su andadura en esta **consola**. Recreando un **mundo mítico**, la compañía japonesa nos pone en **bandeja** una aventura épica enmarcada dentro del **género RPG**, con el estilo de su saga King's Field.



ETERNAL R

From Software es una de esas compañías que de vez en cuando nos tienden la mano para cruzar hacia el lado oscuro. Su saga *King's Field* en **PlayStation** es un claro ejemplo del estilo que imprime en cada uno de sus títulos. Y aunque *Evergrace*, también para **PlayStation 2**, se sale de la norma, con ***Eternal Ring*** **From Software** vuelve a realizar un juego con perspectiva subjetiva. El ambiente tenebroso y agobiante de los King's Field se ha transmutado en una narración de corte épico, más cercana al mundo de El Señor de los Anillos que a la literatura de terror. El argumento nos narra el viaje de un joven caballero a la Isla Sin Retorno para buscar el Anillo Eterno. El territorio de la ínsula acoge todo tipo de parajes: playas, valles, zonas montañosas y áreas subterráneas. Todas han sido representadas con gran realismo, sin embargo la mayoría de los escenarios se quedan relativamente vacíos por la falta de elementos decorativos. Los enemigos tampoco son muy abundantes, aunque a su favor hay que reconocer que su diseño está muy cuidado. Los patrones de ataque no son muy compli-





En la intro se narran los motivos que han conducido al rey de Heingaria a enviar a Cain en busca del Anillo Eterno.



Durante el juego, **From Software** ha realizado un cuidadoso trabajo para representar los cambios de luz de la noche al día.



PS2

ING

RNAL RING

El diseño de las bestias contra las que tendremos que luchar en *Eternal Ring* resulta bastante original.

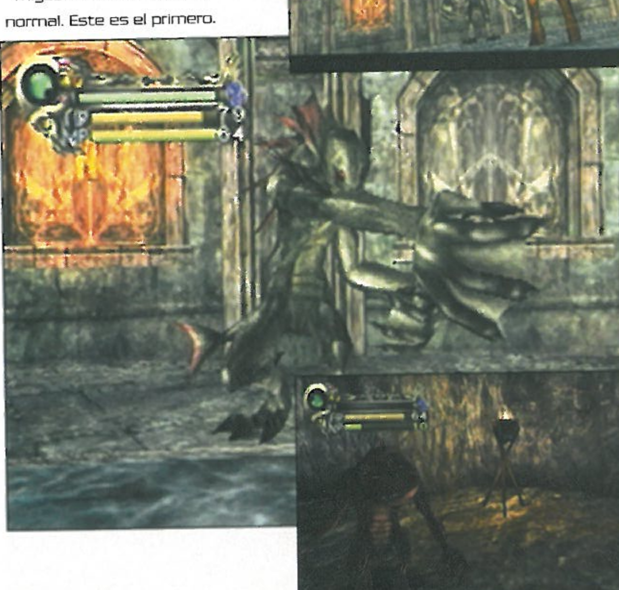
Un misterioso ser realiza las combinaciones en esta forja, para crear los anillos mágicos y de atributos que queramos crear.



Cuando Cain vuelve a la guarnición, se encuentra con todo el lugar arrasado y un solo superviviente de toda la tropa.



En ciertas zonas, nos enfrentaremos con unos enemigos más durillos de lo normal. Este es el primero.



La playa donde Cain y su padre llegan con la barca, tiene unos habitantes con muy malas pulgas.

género ▼ rpg

vidas ▼ 1

hp ▼ 64

periféricos usb ▼ no

memory card ▼ 100kb

gráficos. Se han cuidado mucho los efectos de luz y los personajes, aunque en general todo está representado de una forma muy correcta, casi todos los diseños adolecen de ser muy simples, encontrándonos con escenarios vacíos en la mayoría de las ocasiones.

8'4

música - sonido fx. Las melodías que ambientan cada uno de los escenarios acaban siendo repetitivas y no tienen nada que ver con los ejemplos que encontramos en las producciones actuales. En cuanto a los efectos sonoros, cumplen su cometido.

8'0

duración. Eternal Ring es un juego que por extensión, nos mantendrá ocupados durante bastante tiempo. La historia es interesante, los combates flojean, exceptuando los final bosses, y el sistema de creación de anillos puede llegar a ser interesante.

8'5

jugabilidad. Eternal Ring cuenta con todos los elementos típicos de un RPG. El argumento es interesante, pero tampoco tiene la contundencia necesaria para dejarnos anonadados. Los patrones de ataque de los enemigos tampoco son una cosa del otro mundo.

8'5

global. En general, Eternal Ring no pasará a la historia como uno de los mejores juegos para PS2. Sin embargo, el juego cuenta con algunos alicientes que pueden resultar suficientes para los amantes del género RPG: gráficos cuidados pero no brillantes y la historia.

8'5





cados. Sólo los jefes finales dan la talla en este aspecto. Al tratarse de un RPG, bastará con alcanzar un nivel adecuado de experiencia para adentrarse en las zonas donde los enemigos presenten alguna complicación al principio. Y es que, además de armas, en ***Eternal Ring*** podemos utilizar anillos mágicos para atacar, protegernos o recuperar energía. Es uno de los aspectos más entretenidos del juego. Una serie de teletransportadores nos conducirán a un lugar donde combinando las gemas que dejan nues-

El Anillo Eterno



Cain parte de Heingaria con la misión de encontrar el Anillo Eterno en la Isla Sin Retorno. Allí deberá enfrentarse con todo tipo de peligros. Así nada más terminar con el primer jefe final del juego, Cain tendrá su primer encuentro con uno de los dragones que habitan la isla y que le conducirán finalmente, con su ayuda, hasta el objetivo de su misión.

En el asentamiento de los soldados del rey, Cain visita a una mujer que le sana de todas sus heridas recuperando toda la energía perdida.









tros enemigos, crearemos diferentes tipos de anillos que resultará imprescindible llevar equipados si queremos progresar. Siempre iremos acompañados por una banda sonora que varía dependiendo de los escenarios, y que termina resultando repetitiva en la mayoría de las ocasiones. Sin duda, **From Software** se podría haber esmerado más en este apartado. En resumen, ***Eternal Ring*** es un RPG entretenido, y a pesar de que no se encuentre entre los juegos más esperados de **PS2**, se trata del primer título de este género que llega al mercado europeo. **R. DREAMER**

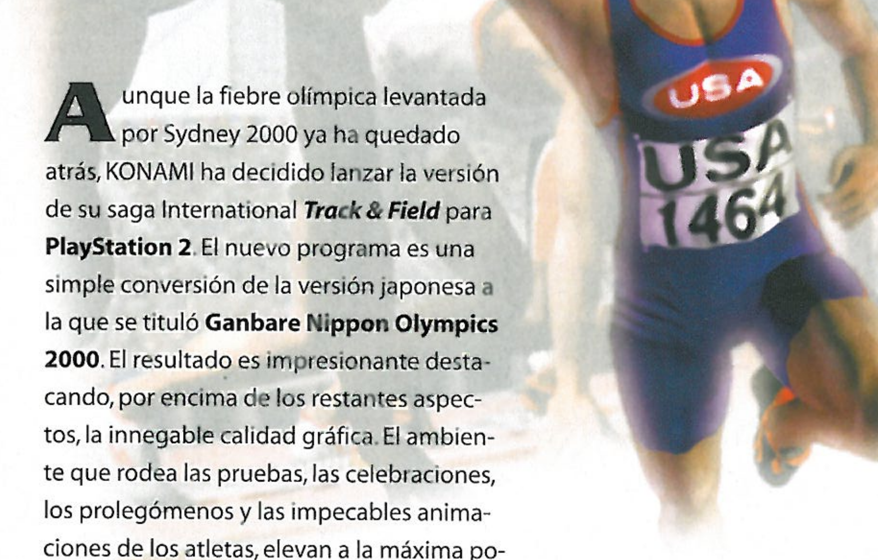
Uno de los soldados descansa junto al río que divide la aldea, sin sospechar que muy pronto quedará hecha cenizas.

formato • cdrom • compañía • konami • programador • kceo

INTER TRA

INTERNATIONAL TRACK & FIELD INTERNATION

El **clásico** de Konami dedicado a los **Juegos Olímpicos** incluye diez pruebas diferentes y una amplia variedad de sistemas de control. El resultado pone de manifiesto la cara más espectacular en la nueva consola de Sony.



Aunque la fiebre olímpica levantada por Sydney 2000 ya ha quedado atrás, KONAMI ha decidido lanzar la versión de su saga International ***Track & Field*** para **PlayStation 2**. El nuevo programa es una simple conversión de la versión japonesa a la que se tituló **Ganbare Nippon Olympics 2000**. El resultado es impresionante destacando, por encima de los restantes aspectos, la innegable calidad gráfica. El ambiente que rodea las pruebas, las celebraciones, los prolegómenos y las impecables animaciones de los atletas, elevan a la máxima potencia un apartado que logra las imágenes más espectaculares dentro de su género y una de las mejores en el total de los juegos. Las pruebas incluidas suponen otro de los aciertos del programa, incluyendo 5 dedicadas al atletismo (100 metros, 110 vallas, longitud, pértiga y jabalina) y el mismo número a otras disciplinas (natación, tiro, halterofilia, barra fija y gimnasia rítmica). De todas ellas, la última supone una novedad absoluta en la saga, mientras que el tiro no aparecía desde la veterana versión para **NES**. La variedad de disciplinas permite salirse un



La gimnasia rítmica femenina es la única que debuta en la saga. En la misma se incluyen varias melodías a elegir por el usuario.



El atletismo tiene la mayor parte del protagonismo. De las 10 pruebas, 5 se reparten entre carreras, saltos y lanzamientos.

PS2

...RNATIONAL ...ACK & ... FIELD

género ▼ deportivo
pruebas ▼ 10
competiciones ▼ 1
periféricos usb ▼ no
memory card ▼ 230kb

gráficos. La calidad gráfica del programa hace que las pruebas sean similares a las retransmisiones televisivas. Es la mejor prueba que hemos tenido de lo que PlayStation 2 puede lograr.

9'6

música - sonido fx. Los efectos de sonido constituyen uno de los elementos claves a la hora de recrear el ambiente de las pruebas. En la música, destacamos la posibilidad de elegir distintas melodías dentro de la prueba de gimnasia rítmica.

9'1

duración. La diversidad de sistemas de control hace que llegar a dominar todas las pruebas sea bastante complejo. No hubiese estado nada mal incorporar algún modo de juego más que ofreciera objetivos adicionales.

8'8

jugabilidad. La variedad de pruebas y de tipos de control hace que el jugador no caiga en la rutina habitual de los programas de Olimpiadas. Sorprende que el mando analógico sólo sea utilizable en la prueba de tiro.

9'3

global. Aunque la fiebre olímpica ya no esté de rabiosa actualidad, la calidad gráfica del programa de KONAMI lo convierten en la mejor muestra de la capacidad de PlayStation 2. Este juego es lo más espectacular que hemos podido ver hasta ahora para la nueva consola.

9'3

poco del rutinario sistema de rompededos, incorporando nuevos controles. Como ejemplos puede destacarse la gimnasia rítmica, que se desarrolla siguiendo el mismo esquema de los programas musicales, en los que hay que sincronizar la pulsación de los botones con el paso de unos indicadores. De todas formas, la mayoría de las pruebas presentan alguna peculiaridad (como cursores giratorios, la necesidad de controlar el equilibrio en una barra de energía) evitando que el jugador caiga en la rutina. Al igual que ocurría en la versión nipona, el único defecto achacable es la existencia de un único modo de juego. Por lo demás, el resto de aspectos, como el sonido de ambiente, los tutoriales previos a cada prueba o las secuencias de introducción, completan un espectáculo visual sin precedentes. **CHIP & CE**

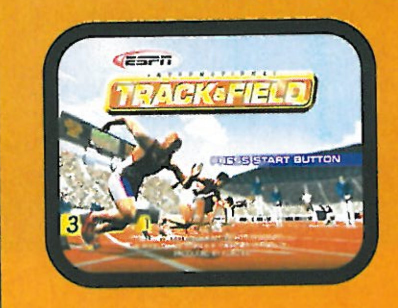
110 vallas

100 metros

Salto de longitud

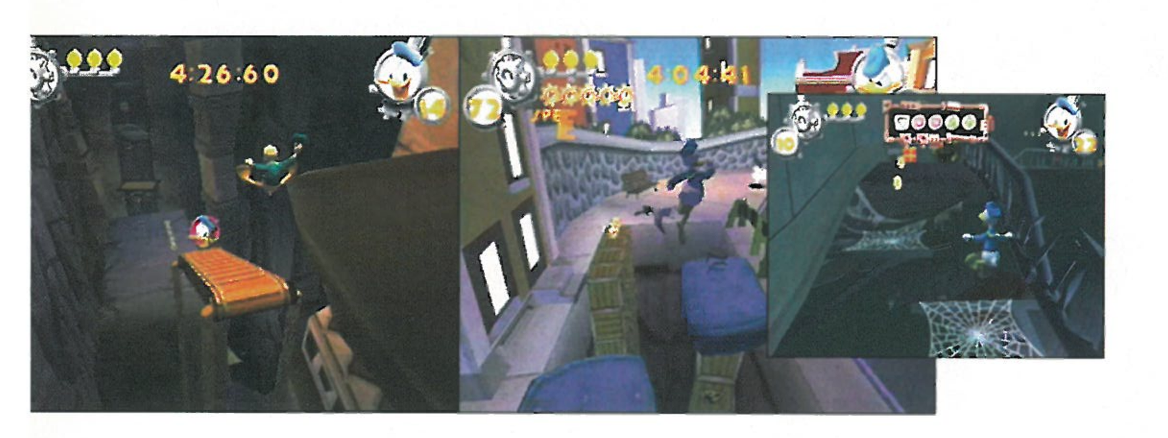
L. Jabalina

Salto de pértiga



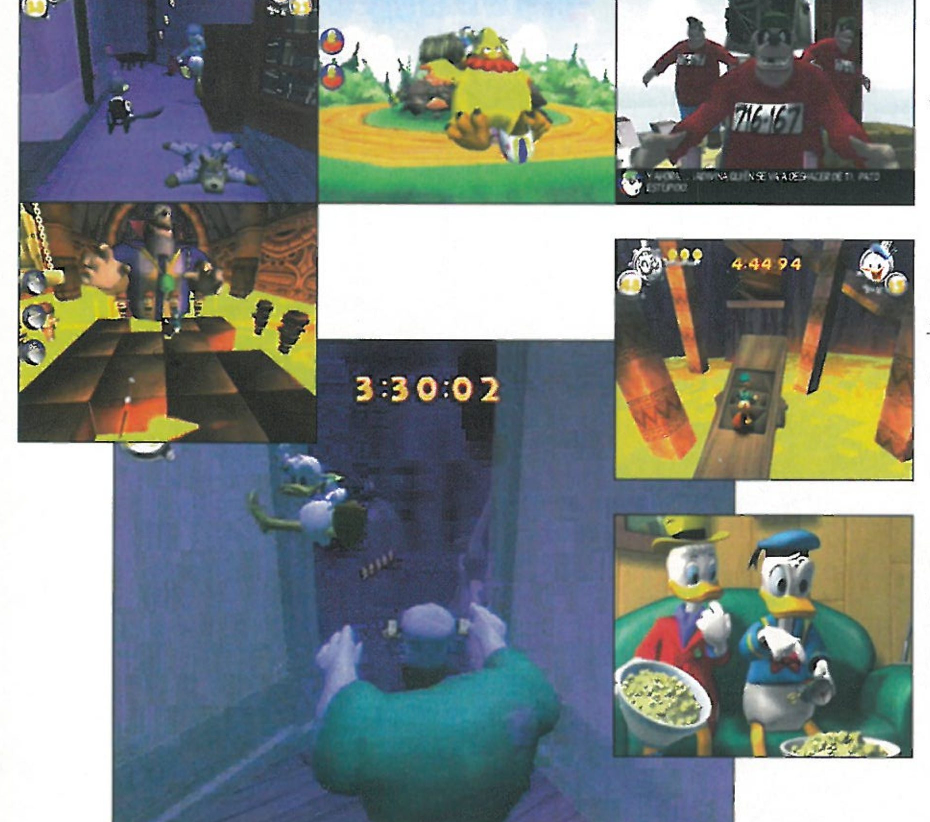


formato ● **dvd-rom** ● compañía ● **ubi soft** ● programador ● **ubi soft**



Ubi Soft llega al **rescate** de los usuarios PS2 con el primer arcade de **plataformas** para este sistema: Cuac Attack, un **cautivador** DVD-Rom en el que el Pato Donald es la **estrella**.

PATO DONALD CUAC ATTACK



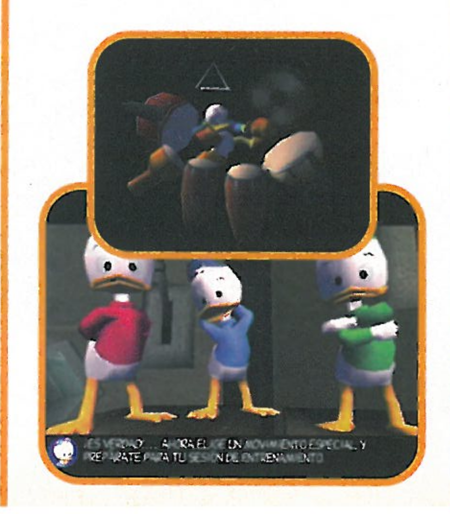
La versión PS2 incluye cinemas (de vídeo y generados por el propio *engine* del juego) no vistos ni en N64 ni en PlayStation.

El último mundo es algo más complicado, pero el juego ofrece un nivel de dificultad bastante relajado, tirando a bajo.

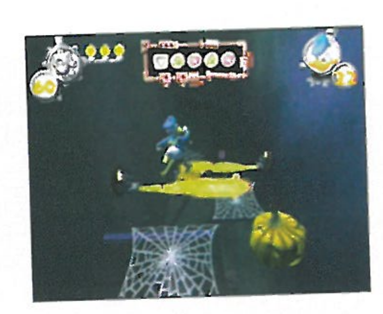
El formato *DVD-Rom* permite mostrar las secuencias de vídeo con una calidad superior al resto de sistemas.

Sólo en PS2.

Como gran exclusiva para PS2, Ubi soft incorpora una galería de movimientos especiales que Donald ejecutará, tras ser aleccionado por sus sobrinos. Para ello, sólo debe saltar sobre 3 enemigos seguidos, pulsar R1 e introducir la secuencia de botones.



Ya no va a hacer falta esperar al lanzamiento de *Klonoa 2* (en el 2001) para disfrutar del primer arcade de plataformas para **PS2**. **Ubi Soft** se ha encargado de inagurar el género en la flamante bestia negra de **Sony** con ***Cuac Attack***, un *DVD-Rom* que deja muy atrás a las otras dos versiones (**PSX/PsOne** y **N64**) del juego en todos los aspectos. Y no sólo en la lógica mejora gráfica (el modelado de Donald es una absoluta delicia). La división canadiense de **Ubi Soft** ha añadido nuevas secuencias de videos, aún más intros generadas por el propio *engine* del juego, más voces digitalizadas y como gran exclusiva, la oportunidad de realizar los más cómicos movimientos especiales con Donald. El nivel de dificultad (el gran defecto del ***Cuac Attack*** de **PSX**) sigue sin ser muy alto, pero os alegrará saber que aún llegando al final del juego sólo se alcanza un 45% del global de *Cuac Attack*. Para lograr el resto hay que repetir cada fase en busca de un mejor tiempo o el hilo necesario para optar a alguno de los trajes secretos con los que podréis vestir a Donald. Al margen de la ventaja que supone ser el primer plataformas para **PS2** (**Ubi Soft** comercializará pronto *Rayman 2*), ***Cuac Attack*** ofrece además una mecánica clásica, al más puro estilo *Crash Bandicoot*, ante la que es imposible rendirse, sobre todo al ver en movimiento sus preciosos gráficos y escuchar el impagable doblaje al castellano. Llegarán arcades de plataformas mejores, seguro, pero te aseguro que no te arrepentirás de adquirir este juego. Es algo facilón, pero tampoco es que haya mucho donde elegir. **NEMESIS**



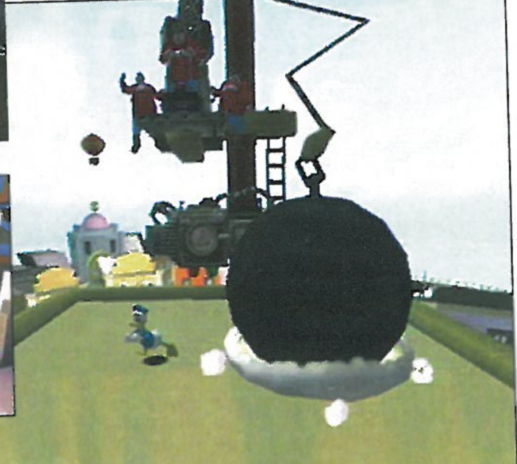
ALD
ALD CUAC ATTACK
C ATTACK



En lugar del oso o el coche vistos en la entrega PSX, en PS2, Donald es perseguido por una insistente mano gigante.



Cuac Attack se compone de 24 fases, divididas en diferentes mundos: el bosque, la ciudad, el templo inca...



El desarrollo de *Cuac Attack* es muy parecido (por no decir idéntico) al de cualquier entrega de *Crash Bandicoot*.

género	plataformas
vidas	6
fases	24
periféricos usb	no
memory card	108Kb

gráficos. El fantástico modelado y animación de Donald contrasta con la tosquedad de algunos enemigos, aunque en conjunto los gráficos son bastante buenos (y por supuesto están a años luz de las entregas PSX y N64). Lástima que los colores sean tan apagados.

9'1

música - sonido fx. La música es exactamente la misma que se puede escuchar en la versión PlayStation. La diferencia la marca las voces digitalizadas, durante las intros y en pleno juego, rebosantes de gracia. El doblaje al castellano es perfecto.

9'3

duración. Sin llegar a la exageración de PSX (donde uno acababa fácilmente la aventura con 85 vidas), el nivel de dificultad del Cuac Attack de PS2 es bajo. Lo bueno es que aún tras llegar al final todavía queda una tonelada de eventos por superar.

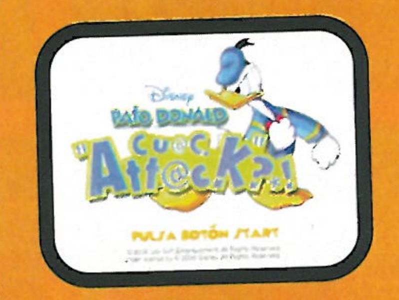
8'4

jugabilidad. El juego sigue presentando algunos problemas a la hora de calcular la distancia de las plataformas más alejadas, pero el control en líneas generales es bastante bueno. Te aseguro que acabarás picándote con los movimientos especiales de Donald.

8'9

global. Al ser el primer arcade de plataformas para PlayStation 2, Cuac Attack ya tiene medio cielo ganado, y aún así atesora las suficientes virtudes para cautivar a los amantes de las plataformas clásicas. Es una pena que no sea un poquito más difícil.

9'1



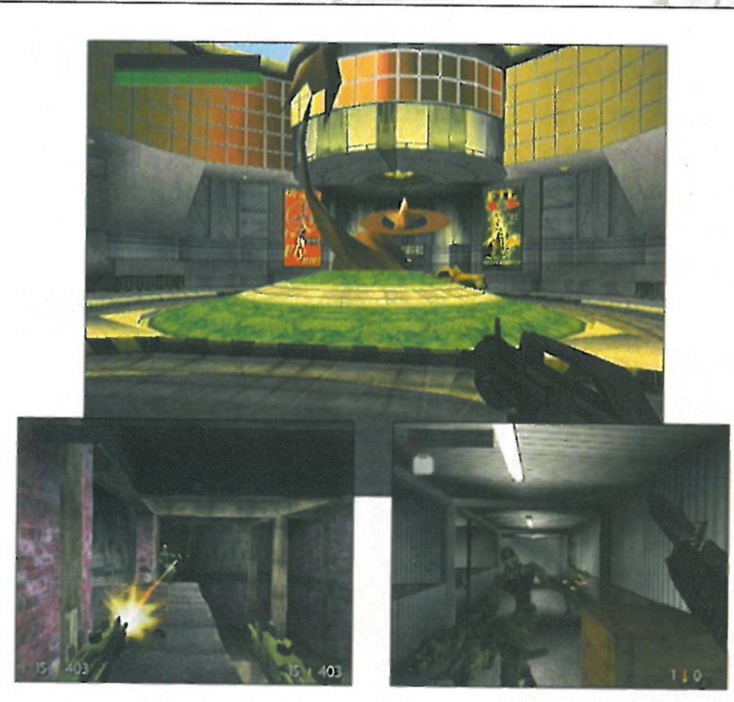


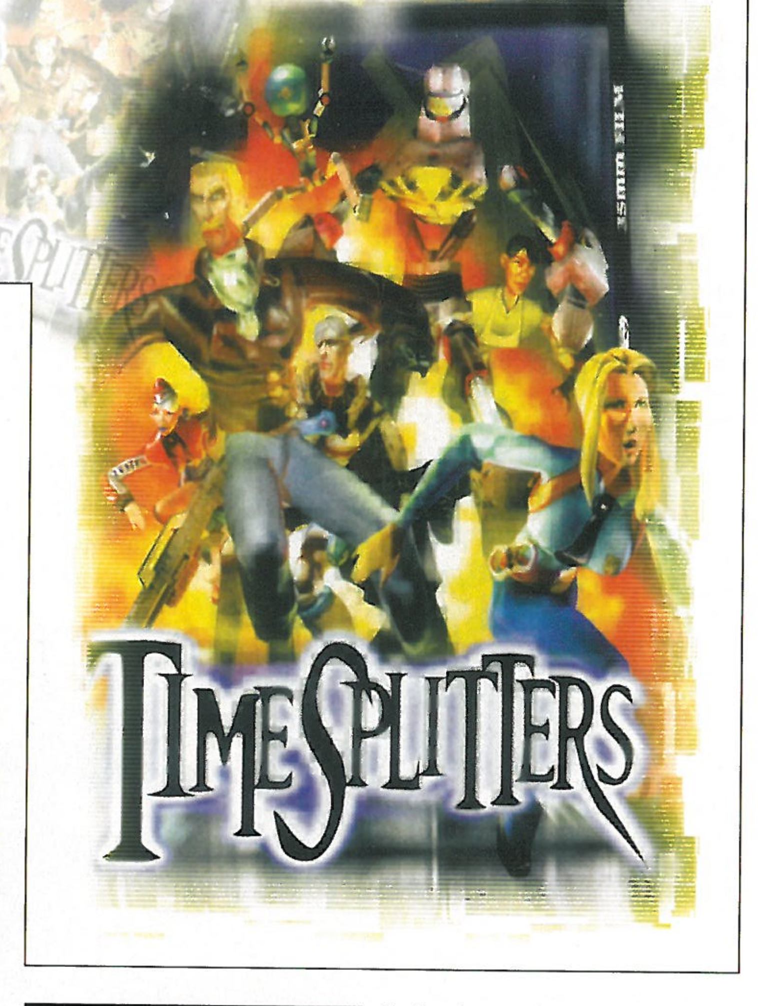
formato • cdrom • compañía • Eidos • programador • Free Radical





TIME SPLITTERS











El editor de mapeado nos permitirá crear todo tipo de mapas utilizando las texturas que más nos gusten y posicionando todos los items donde nos venga en gana.

PS2

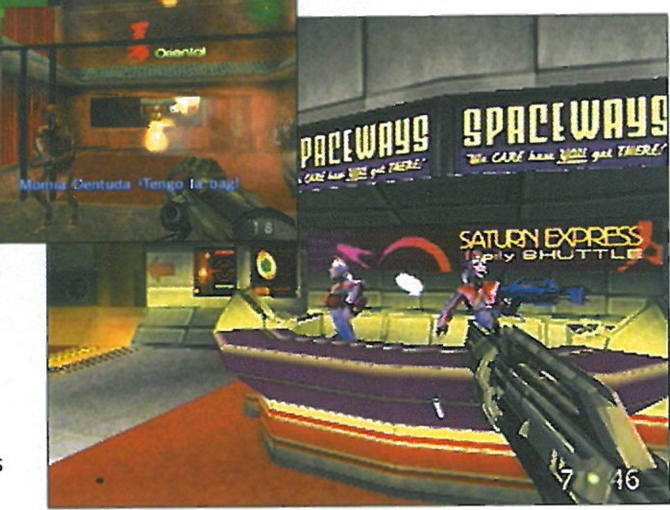
El género de los shoot'em-up 3D en primera persona se **acerca,** ahora más que nunca, al mundo de las consolas. Free Radical nos da la oportunidad de **comprobar** por qué Unreal Tournament, Quake III Arena y Half-Life siguen siendo **los mejores** títulos del género

Si bien el mes pasado os mostramos una versión beta de *Unreal Tournament*, cuyo *engine* gráfico no terminó de convencernos, en esta ocasión es ***TimeSplitters*** el que nos deja a medias, aunque su problema es mucho más grave; a pesar de que posee un apartado gráfico sublime, su jugabilidad deja mucho que desear. Al comenzar nuestra primera partida quedaremos impresionados con el detalle gráfico del que hace gala y de la suavidad con la que se mueve todo, muy superior a la de la gran mayoría de títulos creados para PC (salvando el detalle de la resolución). A la hora de ponernos a jugar es cuando descubriremos que ***TimeSplitters*** ni se acerca en su desarrollo a títulos como *Quake III Arena*, *Unreal Tournament* o *Half-Life*. El título carece completamente de argumento o historia, tan solo nos pondrá en diferentes periodos temporales, dependiendo del nivel, en los cuales deberemos recoger un objeto y volver al punto de partida. El modo de Creación de mapa y las diferentes opciones del *multiplayer* es lo único que podemos aprovechar, aunque las ridículas armas y el desastroso control terminen echándolo todo por tierra. **DOC**

Controlar a la perfección algunas de las armas del juego, como el lanzagranadas, es una complicada tarea.







género ▼ **shoot'em-up 3D**

vidas ▼ **1**

fases ▼ **9**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **120kb**

gráficos. Lo único destacable de TimeSplitters es su apartado gráfico. Los escenarios son detallados, poseen decenas de elementos, su motor gráfico puede poner a más de cuatro personajes simultáneamente en pantalla y se mueve a 50 fps en todo momento.

9'0

música - sonido fx. La ambientación musical en cada uno de los diferentes periodos temporales es más que aceptable. Los efectos sonoros cumplen su función sin ningún detalle destacable, salvo la pureza del sonido de cada uno de los disparos realizados.

8'0

duración. El aburrido modo Historia, el cual nos obligará a hacer lo mismo en todos los niveles, no nos durará ni tres horas, y el modo multijugador, que en un principio parecía ser lo mejor del juego, resulta ser igual de aburrido que el modo normal.

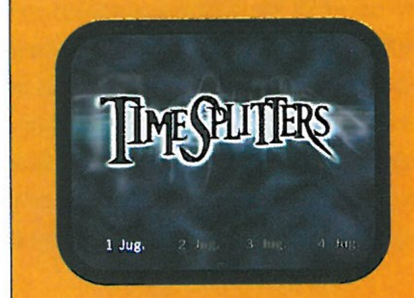
6'4

jugabilidad. El control resulta ridículo, ya que la gente de Free Radical ni tan siquiera ha incluido soporte para teclado y ratón USB. La «cutre» detección de impactos y la gran cantidad de energía que restan no contribuyen a aumentar este apartado en lo más mínimo.

6'5

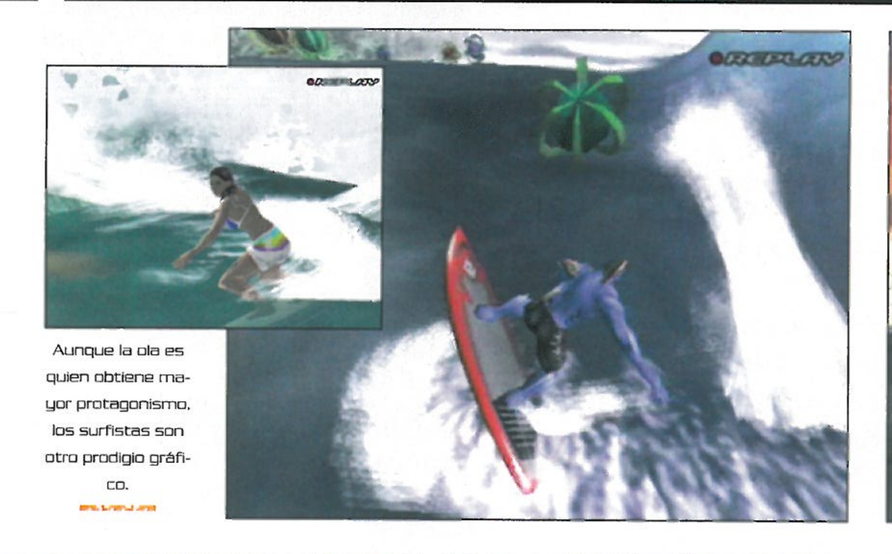
global. Lo único «potable» del título creado por Free Radical es su suave y detallado motor gráfico, porque lo que es la jugabilidad... Esperemos que dicho engine sea utilizado en el futuro para crear títulos más afortunados en el terreno jugable y adictivo.

7'0





formato • **cdrom** • compañía • **rockstar** • programador • **ascii/opus corp.**



Aunque la ola es quien obtiene mayor protagonismo, los surfistas son otro prodigio gráfico.



SURFING H

Con el resto de géneros deportivos prácticamente **agotados**, las compañías comienzan a **volcarse** en el poco explorado universo del Surf. Tras Ubi Soft y su Surf Riders para PSX, Rockstar y Ascii **firman** este Surfing H³O, más conocido en tierras japonesas como Surfroid.





En los próximos meses la invasión de títulos de surf será total (al menos en **USA**, aquí será difícil que llegue la mayoría). **Activision** prepara su *Kelly´s Slater Pro Surfer* y **Mattel** dejó a los asistentes del E3 con la boca abierta con su *Championship Surfing* para **PSX** (de próxima aparición en **DC**). ***Surfing H³O*** es el pionero de éste género deportivo en **PS2**, y aunque está lejos de ser un título redondo, cuenta a su favor con unos gráficos impresionantes y el *X-Board*, un original periférico gracias al cual controlarás el juego como si estuvieras sobre una

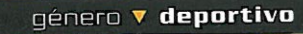








Podrás ir abriendo nuevos surfistas a medida que vayas superando los diferentes niveles de dificultad.



género ▼ deportivo

vidas ▼ 4

pruebas ▼ 5

periféricos usb ▼ no

memory card ▼ 311kb





El Salto es la acrobacia más complicada. Deberás alcanzar una buena velocidad antes de intentar superar la ola.



Una secuencia tutorial de vídeo se encarga de adentrar al jugador en el peculiar manejo de la *X-Board* y los botones L y R.





Aquí tenéis el *X-Board*, el periférico imprescindible. Si lo pierdes o rompes, jugar a *Surfroid H³O* será un infierno.



Surfing H3O es la avanzadilla de una avalancha de simuladores de Surf que alcanzará a todos los sistemas: PS2, PlayStation, Dreamcast...

tabla de surft. Una cámara trasera acompaña al usuario a lo largo de los cinco pruebas de que se compone ***Surfing H³O***, que tienen como objetivo recopilar el mayor número de puntos posibles, ya sea recogiendo boyas como realizando todo tipo de piruetas sobre la cresta de la ola. El sistema de control es más benévolo que el de *Surf Riders* y los gráficos son sencillamente soberbios, desde los surfistas hasta las olas (verdaderas protagonistas del juego). Lo único que impide a ***Surfing H³O*** coronarse rey del surf en consola es su corto número de fases: cinco misiones intensas, pero demasiado breves. Habrá que esperar a ver lo que hace **Activision** con su *Pro Surfer*. **NEMESIS**

gráficos. Vendrán otros simuladores de surf aún más espectaculares y realistas, estoy seguro, pero de momento nadie se ha acercado tanto a la realidad a la hora de reproducir las olas y los fulanos que las surcan, como Ascii y Opus Corp. El último escenario es una pasada.

9'2

música - sonido fx. En lugar de la habitual música surf de los años 60, como la que se pudo escuchar en Surf Riders, Ascii se ha decantado por temas más modernos pero no menos pegadizos. La música es, junto a los gráficos, lo mejor de este juego.

9'0

duración. Cinco olas, cinco pruebas, son una cifra demasiado corta, ya que además es fácil superar el nivel medio de dificultad en poco más de media hora de juego. Con todo, la búsqueda de nuevos tipos de acrobacias sobre la tabla es uno de sus mayores alicientes.

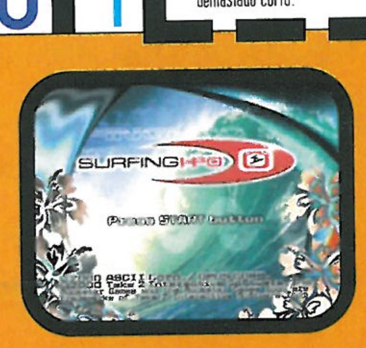
7'0

jugabilidad. Conserva la X-Board como oro en paño, ya que sin esta pequeña tabla, jugar a Surfing H³O es poco menos que un infierno. Eso sí, con ella acoplada a los dos Joysticks analógicos, el sistema de control es bastante preciso y accesible.

8'1

global. Para ser el primer juego de Surf para PS2 (y el segundo del mercado, si no contamos las versiones del mítico California Games), Surfing H3O es un título digno en cuanto a acabado, vistoso en gráficos, y divertido de jugar. Lástima que sea demasiado corto.

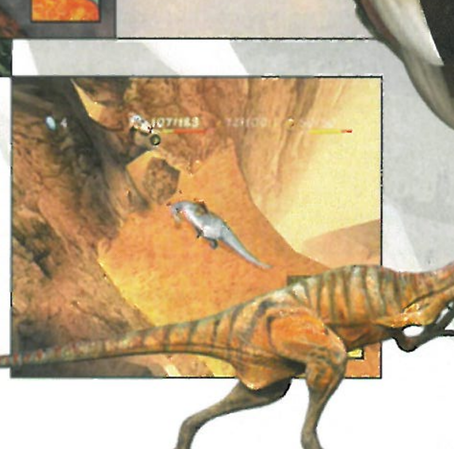
8'4



formato • DVD-Rom • compañía • Ubi Soft • programador • Ubi Soft









DINOSAURIO

Los usuarios PS2 no podían escaparse **vivos** de su ración de Dinosaurio, en una versión **idéntica** a la de DC, salvo por el soporte DVD, que se traduce en una mejor calidad de **vídeo**.

Es triste decirlo, pero esa superioridad en la calidad de los videos es la única mejora palpable del ***Dinosaurio*** para **PS2** respecto a su rival **Dreamcast**. Por lo demás, ambas versiones son idénticas. El usuario toma una vez más el control de tres personajes, el iguanadón Aladar, el lémur Zini y la pteranodón Flea (que no aparecía en la película) para utilizar sus diferentes habilidades, a lo *The Lost Vikings*, con el objetivo de superar las catorce misiones que componen el juego. ***Dinosaurio*** ofrece un gran colorido y mucho detalle tanto en los escenarios como en las criaturas que los habitan, pero está muy lejos de aprovechar ni por el forro, el potencial técnico de ***PlayStation 2***. Si por lo menos **Ubi Soft** le hubiera añadido elementos nuevos (como ha hecho con el *Pato Donald Cuac Attack* de ***PS2***) respecto a las anteriores versiones... Pero este **Dinosaurio** no es otra cosa que el mismo juego, en un formato distinto. El mismo torrente de emociones sin fin, acompañando a los tres colegas prehistóricos en su

PS2

género ▼ **aventura**

vidas ▼ **infinitas**

fases ▼ **14**

periféricos usb ▼ **no**

memory card ▼ **62Kb+62Kb**

El formato DVD de la versión **PlayStation 2** permite mostrar los quince minutos de vídeo extraídos de la película original con una mayor calidad de imagen que el resto de las entregas anteriores.

anodino peregrinaje por tierras atestatadas de velociraptores, carnotauros y demás fauna amigable. No es cuestión de cebarse demasiado con **Dinosaurio**, pero comprended que si un usuario da el salto a ***Playstation 2*** es para buscar sensaciones que no ha vivido con otras consolas, para disfrutar con un nivel gráfico infinitamente superior a todo lo que ha visto antes, no para soportar la misma cámara cenital y las catorce aburridas misiones que ofrecían las anteriores versiones. Si buscas una buena licencia **Disney** para tu **PS2**, harás mejor llevándote a casa el *Cuac Attack*. ➾ **NEMESIS**

Cada una de las criaturas, amigas y enemigas, que vayas encontrando irán engrosado la enciclopedia.





gráficos. Dinosaurio ofrece en PS2 mayor resolución que su homónimo Dreamcast (ya no te cuento respecto a PSX), pero no aprovecha ni por asomo el potencial gráfico de la máquina. La vista cenital impide apreciar el gran grado de detalle utilizado en los protagonistas.

7'9

música - sonido fx. Los quince minutos de secuencias extraídas de la película conservan la música original de James Horner. La del juego en sí, de nueva factura, no está mal del todo. Como en DC, la versión PS2 incluye voces en castellano.

8'5

duración. La combinación de aventura, arcade y estrategia se promete interesante, pero resulta finalmente del todo insuficiente para mantener la atracción del jugador a lo largo de las catorce fases, en las que la mecánica varía muy poco.

8'3

jugabilidad. El control de Flea, la pteranodón, ha sido mejorado pero, por lo demás, esta entrega para PS2 es idéntica a la de Dreamcast. Su mecánica es igual de ladrillesca y repetitiva.

7'2

global. Aunque la película en la que se basa tampoco es una maravilla, Dinosaurio (en cualquiera de sus versiones) pasará a la historia como uno de los títulos Disney más flojos de los últimos años. El clásico, Lost Vikings, en el que se inspira es infinitamente mejor.

7'4





The Legend of Zelda: Majora's Mask

EL TIEMPO se acaba

Ahora que hemos jugado lo suficiente con este **nuevo Zelda,** podemos decir, sin temor a **equivocarnos,** que **Nintendo** ha vuelto a acertar.



SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

No vamos a seguir los derroteros que tratan de comparar *Majora's Mask* con *Ocarina Of Time* directamente ya que no viene a cuento. Esta vez, Link, no tiene que salvar a la princesa de las garras de Ganondorf. Delante de él, se encuentra un complejo y novedoso sistema de juego que, al principio, te hará sentir un poco desorientado, pero que en poco tiempo conseguirá pegarte a la consola como los demás capítulos de esta saga legendaria o incluso más. Si tenemos en cuenta las dimensiones del mapeado y el hecho de que en todas las localizaciones suceden cosas diferentes en función de la hora y del día en el que nos encontremos, nos daremos cuenta de que Majora's Mask no es tan corto como pudiera parecer en un principio o al



¿Es Skull Kid desenmascarado¿ ¿Qué ha pasado? Vas a tener que dedicarle algún tiempo a este juego si quieres averiguarlo tú también.



Máscaras y Apariencias





Hay un total de 20 máscaras repartidas a lo largo del juego, aparte de las 4 que alterarán nuestra apariencia física. He dicho 4 sí. En la captura de la izquierda puedes ver 3 apariencias, la cuarta... anda cerca.





Esta captura de arriba muestra la entrada a la mazmorra final del juego, Ikana Canyon. Claro que llegar hasta aquí no es fácil, primero tendrás que conseguir subir hasta arriba usando los 3 bloques y una melodía de curiosos efectos.



enterarnos de que sólo hay 4 templos que inspeccionar de arriba a abajo. Además no te olvides de que Link ahora puede adquirir las formas y habilidades de 4 personajes diferentes.

En cierto modo, este juego adquiere longevidad y consistencia más que por sus dimensiones «físicas» de mapeado, por su profundidad de acción y sus múltiples y variadas facetas sobre elementos comunes. Es difícil de explicar, pero cuando juegues tú mismo a este enorme y perfecto *puzzle* comprenderás lo que tratamos de decir.

El protagonismo en esta ocasión recae en las máscaras, notarás que consigues items clásicos con una facilidad pasmosa. Items que normalmente, en un ***Zelda***, deberías conseguir en otro momento de la aventura aparecen ante ti sin esperarlos casi. Incluso las mazmorras son ligeramente más cortas. Esto no viene a confirmar sino lo que te decimos, los objetivos principales del juego son las máscaras, y los items son los medios de los que disponemos para alcanzarlas. Las

Objetivos Secundarios





The Legend of Zelda: Majora's Mask contiene numerosos episodios no relacionados directamente con el objetivo primero del juego. Pero esto no quiere decir ni mucho menos, que sean menos apetecibles de jugar. La trama de Anju y Kafei se lleva la palma, aunque nos costará sangre, sudor y lágrimas conseguir llevarla a cabo.



Que alguien pare a esa Luna

Después de haber superado los 4 templos, los gigantes, por fin, podrán venir en nuestra ayuda cuando en la noche de carnaval la colisión de la Luna contra Términa sea inminente. ¿Será suficiente para evitarlo? Tendrás que averiguarlo por ti mismo.







Como siempre

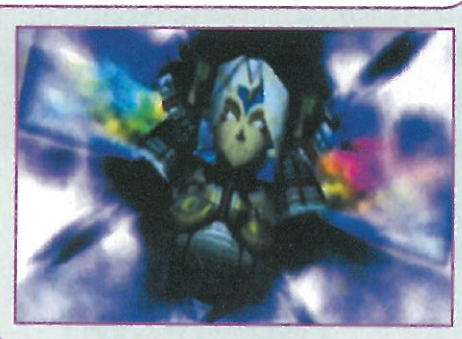
Aunque el argumento del juego sea radicalmente diferente a todos los demás Zelda, muchas cosas seguirán apareciendo como hasta ahora de un modo u otro. Por cierto, necesitarás 500 rupias para algo en el juego...











máscaras nos permitirán adquirir nuevas habilidades, que a su vez son el pasaporte necesario hacia episodios paralelos de la aventura. De todos modos, si tu objetivo es acabar con Skull Kid y pasar de los demás objetivos, puedes finalizar el juego con apenas una cuarta parte de las máscaras. Claro que te estarías perdiendo cosas muy importantes del juego, y algunas de ellas no te gustaría perdértelas, créenos. ***Majora's Mask*** es uno de los mejores juegos que llevarse a la boca estas Navidades, su exquisita jugabilidad, la perfecta fusión entre jugador y juego resulta inmediata y duradera, además por primera vez vas a comprender perfectamente el argumento del juego sin tener a tu hermano al lado con el diccionario abierto. Una magnífica despedida de **N64** y otra lección magistral de cómo hacer un



¡¡ Oni Link !!



Si eres lo suficientemente bueno, podrás conseguir la última máscara. No te imaginas lo poderoso que Link pasa a ser cuando usa la Fierce Deity Mask... aunque lo mismo el espadón que ves arriba tiene algo que ver.

VALORACION

cuando un juego repite los esquemas de su predecesor nos quejamos de que no aporta nada nuevo, bien, ahora la situación es justo a la inversa. este juego es uno de los que obligatoriamente debes tener en tu colección si no quieres que quede coja.









videojuego, rubricada, por **Shigeru Miyamoto** una vez más. En resumen, si estás esperando otra conversión del argumento clásico de ***Zelda*** no te compres ***Majora's Mask***, hazte con *Ocarina Of Time*. Y ahora no vengas con que ya lo tienes, porque entonces lo que no entendemos es que existiendo este último juego, alguien tuviera en mente la idea de que la nueva entrega de **Zelda** iba a ser otro calco del mismo argumento. ¿Para qué, si ya hay uno y además es soberbio? Sin embargo, si te gustan las aventuras y quieres sumergirte en algo completamente novedoso sin tener que realizar el más mínimo esfuerzo de adaptación, ***The Legend Of Zelda: Majora's Mask*** es el juego que andas buscando. Espero que lo disfrutes. **ÓSCAR**



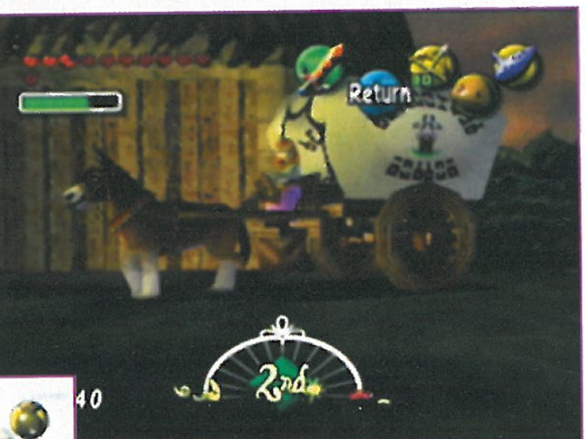


El final del juego variará dependiendo del número de máscaras que hayas conseguido. Si te falta alguna de ellas lucharás de igual a igual con la máscara de Majora, pero si no...

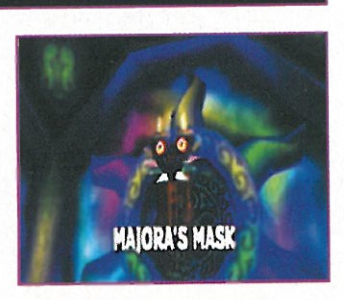












*Este nuevo y último capítulo de **Zelda** para **N64** ha llegado relativamente pronto, sólo 3 años después que Ocarina Of Time.*

THE LEGEND OF ZELDA....

AVENTURA

Megas	256
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	1
Expansion Pak	OBLIGATORIO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CARTUCHO

GRAFICOS

97

sobresalientes, incluso la machada de la máscara del gigante, dónde se pone de manifiesto el límite de n64 son dignas de mención. se ha hecho un buen uso de la expansión de memoria.

MUSICA

93

koji kondo está al mando amigos, además de las melodías clásicas hay otras nuevas que identifican a la perfección el particular ambiente de esta entrega. La dramática melodía de los 6 últimos minutos.

SONIDO FX

92

Nada novedoso en este apartado. se deja notar el dolby surround y el estéreo. sería demasiado arriesgado cambiar los soniquetes de un zelda, fuera cual fuera su argumento, porque los de siempre son muy buenos.

JUGABILIDAD

97

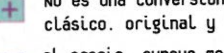
No hay excusas. este juego entra sólo. No te costará trabajo mantenerte frente al televisor el tiempo que haga falta. vamos que aunque la princesa está de vaciones, el juego es de Nintendo... ¿suficiente?

GLOBAL

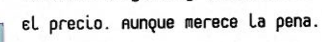




96



\+ No es una conversión del zelda clásico. original y carismático.



\- el precio. aunque merece la pena.



Tomb Raider Chronicles

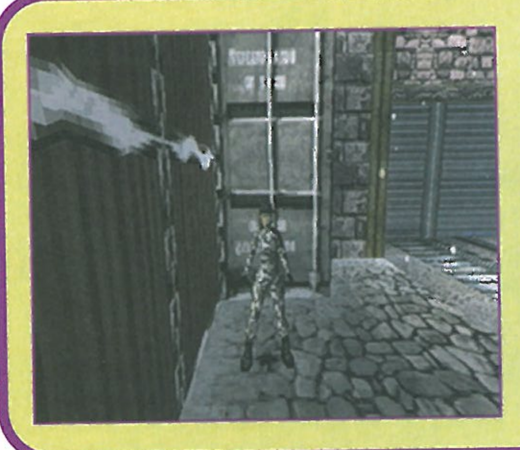
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CORE

Y las ***anteriores***, y las anteriores, y también las anteriores. Porque es el quinto año consecutivo que Lara nos visita, como el turrón, por Navidad. ***Barbie*** hipersexuada para algunos, musa de la era digital para otros, lo cierto es que la arqueóloga más famosa de los videojuegos no deja indiferente a nadie. Arriba el telón, redoble de tambores, contengan la respiración. La ***señorita Croft*** ha vuelto.

Sé lo que hicistéis las últimas NAVIDADES

Había una vez unos programadores que allá por las Navidades del 96 crearon un juego para las por entonces recién nacidas consolas de 32 bits. El juego era una mezcla de plataformas, aventura y acción, y estaba protagonizado por una exuberante joven que estaría llamada a conventirse en un icono de la modernidad preconizador de los sistemas de entretenimiento moderno. Cuatro años después, la quinta entrega (quien pensaría que llegaria este día) aterriza en la veterana **PlayStation/PSone**. Para algunos el título de la famosa película de **Tim Burton** «Pesadilla antes de Navidad» será el que mejor describa su sensación ante la vuelta de la neumática arqueóloga, y es que en estos años **Lara Croft** se ha ganado a pulso tanto fervientes seguidores como acérrimos detractores. Su característico estilo de juego y la reaccionaria actitud de sus programadores, dispuestos a exprimir hasta la última gota de una fórmula tan manida como efectiva, no han sido bien vistos por gran parte del público, mucho más abierto a nuevas sensaciones. Pero dejando a un lado la polémica, y examinando el juego como un objeto



Vestida para matar





Buscar extraños artefactos en los lugares más inhóspitos del globo no tiene por qué estar reñido con ser una *fashion victim*. Nuestra Lara muestra un modelito distinto en cada una de las cuatro «historias» del juego. Del traje de camuflaje al látex negro, todo vale.

Statistics	
Time Taken	0 Days 0:12:35
Distance Travelled	278m
Ammo Used	0
Health Packs Used	0
Secrets Found	0 / 36
Current Location	
Gallows tree	

Un nuevo accesorio, el Timex, nos dará detallada información de nuestra progresión en cada fase.

VALORACION

Y aquí surge la eterna pregunta: valorar este juego de forma independiente (entonces el resultado es magnífico) o teniendo en cuenta todos sus antecedentes. en este último caso hay que decir que es más de lo mismo, con alguna pequeña innovación y un desarrollo ligeramente diferente. si eres un auténtico fan de la saga, no puedes dejarlo pasar, ya que será el último en esta consola.

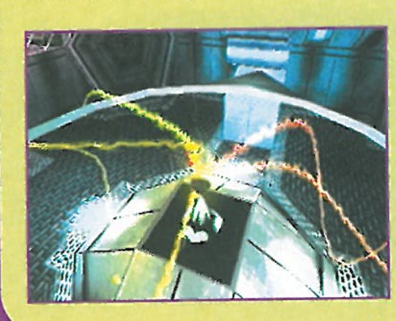
independiente, no podemos sino rendirnos ante la evidencia de un título trabajado y con un acabado redondo. La trama argumental de este juego comienza con el funeral de la presuntamente muerta Lara. Tras las exequias, sus cuatro mejores amigos y compañeros se reúnen y cada uno rememora una aventura hasta ahora inédita de la joven. Cada una de estas historias da lugar a una aventura independiente. La primera transcurre en las calles de **Roma**, en la segunda Lara se infiltrará en una base en mitad del frío polar. Una joven Lara (como en las fases de entrenamiento de *TR*: The Last Revelation) es la protagonista de la ter-



Escenas

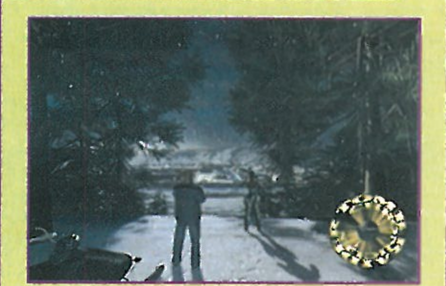


A lo largo del juego seremos obsequiados con multitud de escenas generadas con el mismo motor gráfico que el resto del juego. En ellas seremos testigos de la evolución de cada una de las cuatro tramas distintas existentes.





Fases







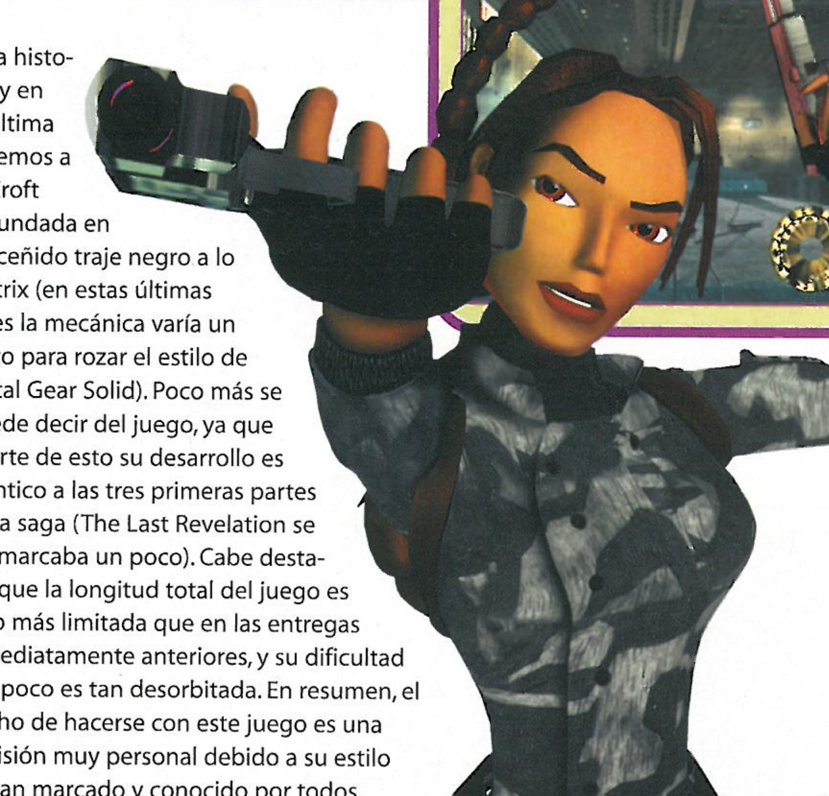


*Lara prefirió inmolarse cuando se enteró de que su abuelastra (la pobre es ciega y sordomuda) le había concertado una cita con un ilustre miembro de la alta sociedad de **La Rosilla**: ni más ni menos que **The Scope**, conocido por su afición a los tubos de leche condensada **Dia**.*



El juego está estructurado en cuatro mundos independientes concebidos como historias narradas: una base en el ártico, las selvas de una isla casi desierta, el casco histórico de **Roma** y un edificio de alta tecnología.





cera historia, y en la última veremos a la Croft enfundada en un ceñido traje negro a lo Matrix (en estas últimas fases la mecánica varía un poco para rozar el estilo de Metal Gear Solid). Poco más se puede decir del juego, ya que aparte de esto su desarrollo es idéntico a las tres primeras partes de la saga (The Last Revelation se desmarcaba un poco). Cabe destacar que la longitud total del juego es algo más limitada que en las entregas inmediatamente anteriores, y su dificultad tampoco es tan desorbitada. En resumen, el hecho de hacerse con este juego es una decisión muy personal debido a su estilo de tan marcado y conocido por todos. Como reza el famoso eslogan: «o lo amas o lo odias». Así es **Tomb Raider**. Por cierto, si esto es una despedida, "Hasta siempre, pese a todo, me encantó conocerla". **DANI3PO**

TOMB RAIDER CHRONICLES

AVENTURA

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	13
Mundos	4
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 90

Muy en la línea de la última entrega. Depurados y sobrios, con una Lara tan buen animada como de costumbre. El entorno gráfico sufre alguna ralentización, aunque en muy contadas ocasiones. Muy buenos en cualquier caso.

MUSICA 87

Como en las anteriores aventuras de la heroína virtual, la música sólo hace acto de presencia en el menú y en determinadas escenas del juego para resaltar momentos intensos. Escasa pero de calidad.

SONIDO FX 89

Los disparos y los sonidos que emite Lara (algunos de corte bastante erótico) son lo más destacado en este apartado. Tampoco están muy presentes, aunque la digitalización de los mismos es de gran calidad.

JUGABILIDAD 89

El control, al que ya nos hemos acostumbrado, sigue siendo muy fiable, aunque no sea el más dinámico del mundo. La dificultad es menor con respecto a las dos últimas entregas, lo que hará que no te desesperes demasiado pronto.

GLOBAL



88

\+ Es el más equilibrado y variado de toda la saga.

\- Es un *Tomb Raider* más, con todo lo que eso conlleva.

La cuesta de Mr. BOND

007: El mundo nunca es suficiente

Tras la **decepción** del anterior título protagonizado por James Bond, Black Ops se pone las **pilas** y nos ofrece el que fácilmente podría ser la **continuación** del famoso Golden Eye.

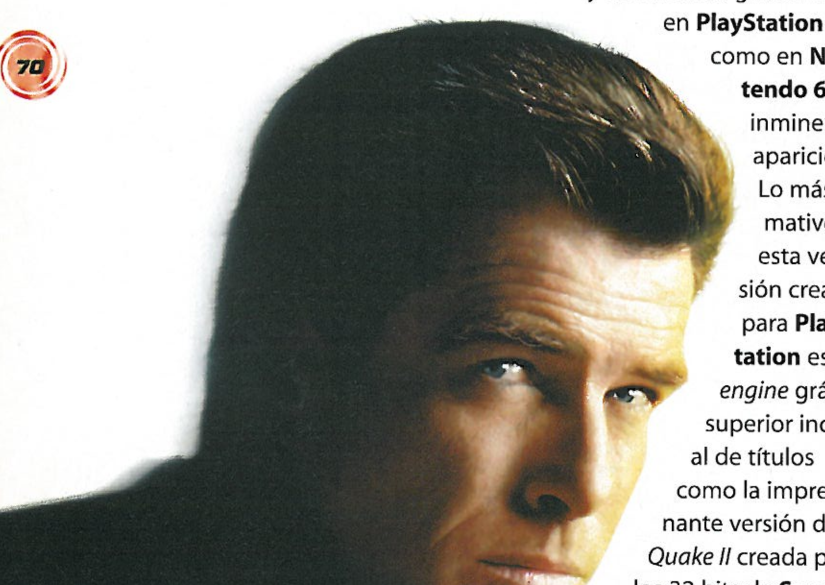
Tras la adquisición de la «licencia Bond» para el mundo del videojuego por parte de **Electronic Arts**, nadie esperaba volver a ver un título de calidad similar a la del gran *Golden Eye* para **Nintendo 64**. Tras un primer intento más bien flojo, **Black Ops**, programadores de *El mañana nunca muere*, han demostrado que no sólo se puede igualar la calidad del título de **Rare**, sino que han conseguido plasmar tal cantidad de jugabilidad y fastuosidad gráfica tanto en **PlayStation** como en **Nintendo 64** (de inminente aparición). Lo más llamativo de esta versión creada para **PlayStation** es su *engine* gráfico, superior incluso al de títulos como la impresionante versión de *Quake II* creada para los 32 bits de **Sony** por **Hammerhead**. El motor gráfico creado por **Black Ops** para este 007 permite la utilización de texturas de alta calidad (algo especialmente notable en las caras de los personajes, como podéis observar en las pantallas), la aparición de todo tipo de efectos de iluminación (al disparar se iluminan las paredes, etc.) la permanencia simultánea de más de tres personajes en pantalla sin ningún tipo de ralentización y un *frame rate* que no baje de los 20/25 fps (cifra más que aceptable tratándose de un *shoot'em-up* en primera persona). La mayor sorpresa se la llevarán los afortunados poseedores de **PlayStation 2**, ya que con la optimización de texturas activada, el título de **Black Ops** resulta Si creíais que **Rare** había incluído hasta el más mínimo detalle del film de **James Bond** en su Golden Eye, esperad a jugar a ***El Mundo Nunca es Suficiente***. Cada uno de los 11 escenarios diferentes de que consta el título de **Black Ops** guarda un parecido



Fijaos bien en esta pantalla, porque no volveréis a verla. Es de la beta a la que pudimos jugar hace unos meses, ya que en esta versión final, Elektra aparece en pijama.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	BLACK OPS



VALORACION

Si creías que nunca podrías volver a experimentar las sensaciones vividas con Golden Eye, deberías jugar a 007 El Mundo Nunca es Suficiente. Las nuevas máquinas tienen títulos como Quake III Arena o Unreal Tournament, pero la magia que envuelve los títulos protagonizados por James Bond es inimitable (sobre todo cuando se parece tanto a Golden Eye).

007: EL MUNDO NUNCA...

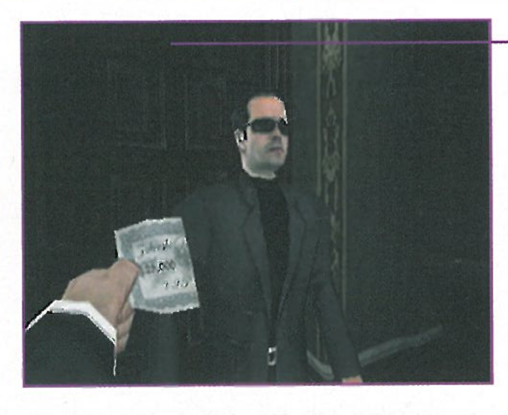
SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGÍA
Escenarios	11
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



Al igual que en el film, tendremos que ganar 10000 dólares jugando al Black-Jack en el casino de Zukovsky, con el objetivo de conseguir información acerca del jefe de seguridad que custodia los aposentos de Elektra.





*Aquí podemos ver como **Tomás**, nuestro director de arte, paga sus vicios con un billete falso de Chiquito de la Calzada (de esos que valen «Mil Duro»).*







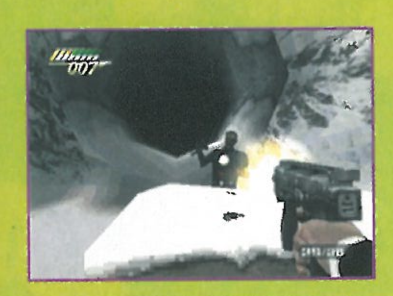
asombroso con las escenas correspondientes al *film*, hasta el punto en el que tendremos que realizar las mismas acciones que 007 en cada una de las situaciones. Así, tendremos que recoger el maletín del primer escenario y utilizarlo de ariete para romper la ventana y saltar por ella, bajar una ladera



Como en la peli



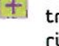


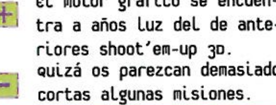


Si has visto la película, reconocerás cualquiera de estas tres capturas, ya que el título de **Black Ops** recrea el film de **Bond** a la perfección. Tendremos que saltar, maletín en mano, del edificio de **Bilbao** antes de que llegue la policía, bajar la ladera nevada de la montaña mientras eliminamos a nuestros enemigos y hasta apostar en el casino.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	88	93	92	93
sencillamente impresionante. Los chicos de Black ops han conseguido exprimir el hardware de la primera playstation hasta ofrecernos el shoot'em-up en primera persona con el mejor motor gráfico que hemos visto nunca.	como de costumbre, la banda sonora del juego está compuesta por variantes del tema principal de las películas de james Bond, el cual ha sido ya más versionado que «La Macarena» de Los del Río.	La gente de electronic Arts no se ha limitado a traducir todos los textos del juego, además han doblado todas y cada una de las voces, lo que le da al título de Black ops un aire más cinematográfico si cabe.	si pensabas que no volverías a ver un juego tan perfecto como el golden eye de Nintendo 64, échale un vistazo al título de Black ops. junto a quake II, 007 EMNES se convierte en el mejor shoot'em-up 3D para playstation.	




+ el motor gráfico se encuentra a años luz del de anteriores shoot'em-up 3D.


− quizá os parezcan demasiado cortas algunas misiones.

Inventario

En un título protagonizado por **James Bond** no podían faltar las más destructivas armas y los más extraños artilugios. En **007 El Mundo Nunca es Suficiente** tendremos acceso a items tan extraños como unas gafas de sol con visión nocturna, unos pequeños pinchateléfonos, un teléfono móvil con *scanner* dactilar y *stunner* eléctrico, etc... En lo que a armas respecta, podremos usar desde la típica Ingram hasta un gigantesco lanzagranadas, pasando por la famosa Walther PK 20.









*Al comenzar y finalizar cada una de las 11 misiones de **007 El Mundo Nunca es Suficiente** seremos obsequiados con diferentes escenas del film.*

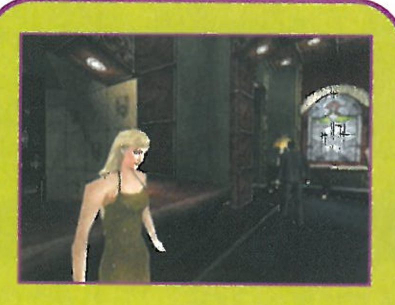


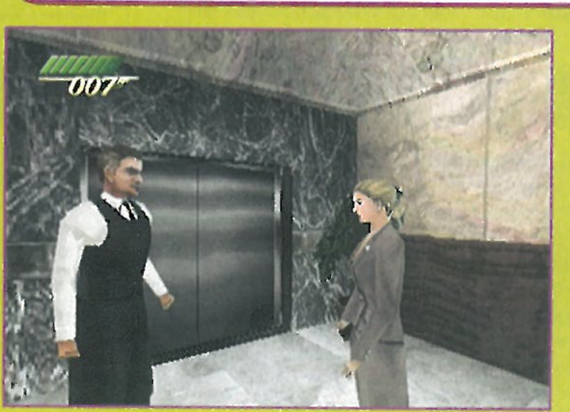


recien cumplida. El problema del control (ya sabéis que estos juegos están hechos para ser jugados con teclado y ratón) ha sido resuelto de un modo más que satisfactorio, haciendo uso de un sistema de *autoaim* y un control simple e intuitivo tanto para un pad normal como para un *Dual Shock*. Poco se le puede reprochar a esta magnífica creación de **Black Ops**, salvo una longitud similar a la de la futura versión para **Nintendo 64** (11 niveles frente a 14) y, lo que es más importante, el modo *multiplayer* que poseerá la versión **N64**. DOC

nevada mientras aniquilamos a todos los malos a nuestro paso e incluso jugar al BlackJack en el casino para sobornar a Zukovsky con las ganancias. Lo mismo ocurrirá con los artilugios que podremos utilizar en cada misión, de corte similar a los del film, entre los que se encuentran un *scanner* de huellas dactilares, unas gafas de sol con visión nocturna y hasta una pluma capaz de engañar a los detectores de metales. Entre cada uno de los escenarios del juego seremos obsequiados con escenas del *film*, las cuales nos pondrán en situación para lo que nos espera o nos mostrarán el desenlace de nuestras acciones en la misión

Motor Gráfico



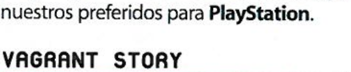


Los grafistas de **Black Ops** han creado un impresionante *engine* 3D, exclusivo para ***007 EMNES***. Mejor incluso que el de *Quake II*, el motor gráfico del título protagonizado por **Bond** pone en pantalla las más detalladas texturas y decenas de efectos de iluminación a más de 25 fps.



PLAYSTATION

1 DRIVER 2 =



Conducción • Reflections

Un mes más, y gracias a una excelsa jugabilidad que hace olvidar ciertos fallos gráficos, el juego de persecuciones que sentó cátedra en el mundo del videojuego sigue en el número uno de la disputada lista de nuestros preferidos para **PlayStation**.

2 VAGRANT STORY =
Aventura RPG • Squaresoft

3 GRAN TURISMO 2 =
Conducción • SCE

4 FINAL FANTASY VIII =
RPG • Squaresoft

5 DINO CRISIS 2 NOVEDAD
Survival • Capcom

6 SPIDER-MAN =
Plataformas Beat'em-up • Activision

7 MOTO RACER WORLD TOUR =
Deportivo • Sony C.E.

8 FIFA 2001 NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

9 007 EL MUNDO NUNCA ES... NOVEDAD
Aventura • Electronic Arts

10 RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE ↓
Plataformas 3D • Ubi Soft.

11 TOMB RAIDER CHRONICLES NOVEDAD
Plataformas 3D • Eidos

12 TONY HAWK 2 ↓
Simulador Skate • Activision

13 PARASITE EVE II ↓
Aventura Cinemática • SquareSoft

14 ALIEN RESURRECCION ↓
Shoot'em-up 3D • Fox Interactive

15 FRONT MISSION 3 ↓
Battle-RPG • Squaresoft

16 COLIN MCRAE 2.0 ↓
Conducción • Codemasters

17 GATE TO ELDORADO NOVEDAD
Aventura • Ubi Soft

18 EL LIBRO DE LA SELVA: MCR ↓
Simulador de baile • Sony C.E:

19 DRIVER ↓
Conducción • GT Interactive

20 STRIDER 1 & 2 ↓
Arcade • Virgin/Capcom

PLAYSTATION 2

1 TEKKEN TAG TOURNAMENT =



Beat´em-up 3D • Namco

Sólo *SSX* ha conseguido acercarse al primer puesto de la reciente lista de **PlayStation 2**. ¿Quién desbancará a *TTT*?

2 RIDGE RACER V =
Conducción • Namco

3 FIFA 2001 =
Deportivo • Electronic Arts

4 SSX SNOWBOARD SUPERCROSS NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

5 READY 2 RUMBLE BOXING: R2 =
Deportivo • Midway

6 MADDEN 2001 =
Deportivo • Electronic Arts

7 F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

8 DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE NOVEDAD
Beat´em-up • Tecmo

9 ESPN TRACK & FIELD NOVEDAD
Deportivo • Konami

10 DYNASTY WARRIORS NOVEDAD
Beat´em-up • Acclaim

Chino crisis
MARCOH JACIHA/HAVI PIMPON • PSX



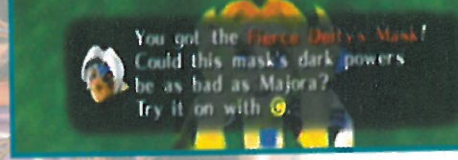
Help them to walk
ZIPI, ZAPE Y PULGOSO • PS ONEZ

Los más místicos
IXALMONETE/ROBERMUDAS • PSX

El más bailón
DANCING STAGE • PLAYSTATION

El mejor del mes
LEGEND OF ZELDA... • NINTENDO 64





NINTENDO 64

1. **PERFECT DARK** (=)
   Shoot'em-up 3D • Rare
   Las últimas producciónes para **Nintendo 64** ni siguiera rozan las peligrosas curvas de la señorita Dark.
2. **DONKEY KONG 64** (=)
   Plataformas 3D • Rare
3. **THE LEGEND OF ZELDA** (=)
   Action RPG 3D • Nintendo
4. **POKÉMON STADIUM** (=)
   Combate Pokémon • Nintendo
5. **PATO DONALD CUAC ATTACK** (NOVEDAD)
   Plataformas • Ubi Soft
6. **MARIO TENNIS 64** (=)
   Deportivo • Nintendo
7. **SUPER MARIO 64** (=)
   Plataformas 3D • Nintendo
8. **MARIO PARTY 2** (=)
   Minijuegos • Nintendo
9. **TUROK 3** (=)
   Shoot'em-up 3D • Acclaim
10. **MICKEY´S SPEEDWAY USA** (NOVEDAD)
    Conducción • Nintendo/Rare

GAME BOY COLOR

1. **DONKEY KONG COUNTRY** (=)
   Plataformas • Nintendo
   El mono más «mono» sigue dando platanazos a todo aquél juego que ose entrar en la lista. No tiene rival.
2. **WARIO LAND 3** (=)
   Plataformas • Nintendo
3. **PERFECT DARK** (=)
   Aventura Shoot'em-Up • RARE
4. **METAL GEAR SOLID** (=)
   Aventura • Konami
5. **RAYMAN** (=)
   Plataformas • Ubi Soft
6. **MARIO GOLF** (=)
   Deportivo • Nintendo
7. **POKÉMON PINBALL** (=)
   Pinball • Nintendo
8. **POKÉMON TRADING CARD BATTLE** (NOVEDAD)
   Juego de cartas • Nintendo
9. **POKÉMON EDICIÓN AMARILLA** (=)
   RPG • Nintendo
10. **F1 RACING CHAMPIONSHIP** (=)
    Conducción • Ubi Soft

DREAMCAST

1. **SHENMUE** (=)
   Aventura • Sega
   La aventura con mayúsculas del genial **Yu Suzuki** no parece ver amenazada su privilegiada posición... de momento.
2. **METROPOLIS STREET RACER** (↑)
   Conducción • Sega
3. **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** (↓)
   Aventura • Capcom
4. **QUAKE III ARENA** (=)
   Shoot'em up 3D • Sega
5. **JET SET RADIO** (NOVEDAD)
   Arcade • Sega
6. **RESIDENT EVIL 3** (NOVEDAD)
   Survival Horror • Capcom
7. **READY 2 RUMBLE BOXING: R2** (↓)
   Deportivo • Midway
8. **SEGA EXTREME SPORTS** (↓)
   Deportivo • Sega
9. **SEGA GT** (↓)
   Conducción • Sega
10. **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** (↓)
    Deportivo • Acclaim

American GRAFFITI

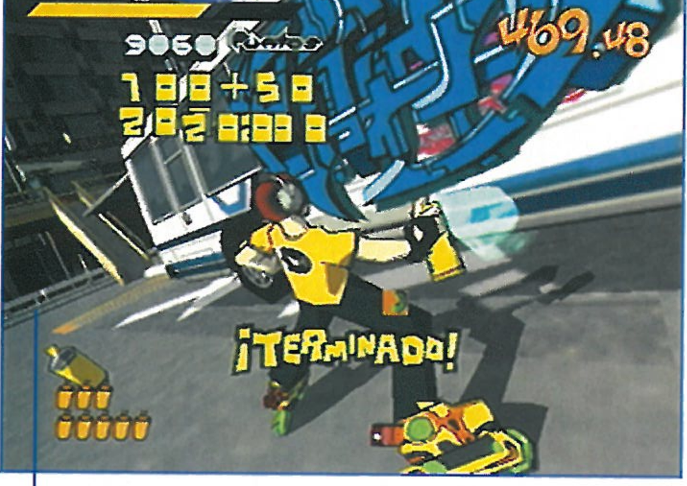
Jet Set Radio



Sega ha **vuelto** a dar con el título **perfecto**; originalidad, jugabilidad y perfección técnica se **unen** en Jet Set Radio para ofrecernos una experiencia solo equiparable a la **union** entre Crazy Taxi y Tony Hawk's Sk8.



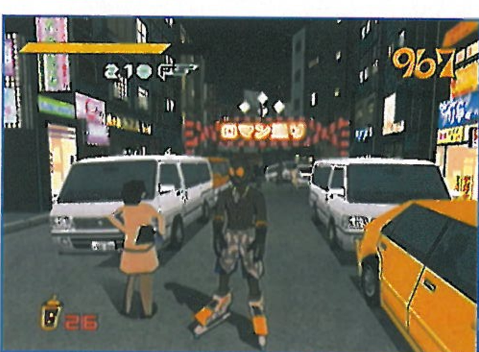




Cuanto más grande sea el Graffiti, más tiempo nos llevará completarlo y más botes de spray necesitaremos recoger.



Con un poco de práctica conseguiremos realizar auténticas proezas como la que véis en la pantalla. Seremos capaces de saltar, realizar un grab, grindar, transfer y, en el aire, pintar.



Partiendo de una idea difusa, ***Jet Set Radio*** logra unir en un solo título el frenetismo, la velocidad y las ciudades transitadas de *Crazy Taxi* con la jugabilidad, la adicción y el «vandalismo» *skater* de *Tony Hawk's Skateboarding*. Como miembro de la pandilla GG, tu objetivo consistirá en defender tu barrio de las bandas enemigas, a la vez que atacas las zonas habitadas por las demás pandillas. El método invasor y defensor



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



VALORACION

● JET SET RADIO es un original título que encandilará a cualquier usuario de Dreamcast desde la primera partida. El título de Sega posee una calidad gráfica impresionante, gracias al Manga Dimension, y una original jugabilidad que nos mantendrá pegados al mando durante horas. Las opciones de creación de Graffiti y de conexión a Internet completan el abanico de posibilidades de juego que JSR ofrece.

JET SET RADIO

ARCADE

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Niveles	3 ZONAS
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VMS (4)

consistirá en «adornar» el mobiliario urbano de tres diferentes zonas con nuestros Graffiti's, bien sean creados por nosotros con el editor o utilizando los que vienen por defecto. Los componentes de bandas contrarias no serán lo único que obstaculice nuestra tarea, ya que el agente Onishima y su hueste de torpones policías hará aparición en cuanto hagas un par de pintadas. Con algo de práctica, podremos engañar a Onishima e incluso plantarle un Graffiti en toda la gabardina. El control de nuestro personaje se asemeja al utilizado por **Neversoft** en su *Tony Hawk*, aunque **Sega** lo ha simplificado y ha dejado al azar los *grabs* o *flips*, ya que la jugabilidad de ***Jet Set Radio*** no se concentra exclusivamente en los trucos y acrobacias. Eso sí, algunos de los Graffiti's requerirán cierto control sobre el *stick* analógico de ***DC***, ya que para completarlos deberemos seguir ciertas indicaciones que aparecerán en pantalla. Casi sin práctica seremos capaces de realizar gigantescos *grinds*, *backflips* y demás florituras aéreas e incluso agarrarnos al paragolpes de los vehículos para ser remolcados hasta el punto del mapa deseado. Si la jugabilidad de J***et Set Radio*** es una auténtica maravilla, el apartado gráfico no se queda atrás, ofreciendo como novedad un especta-

Personajes

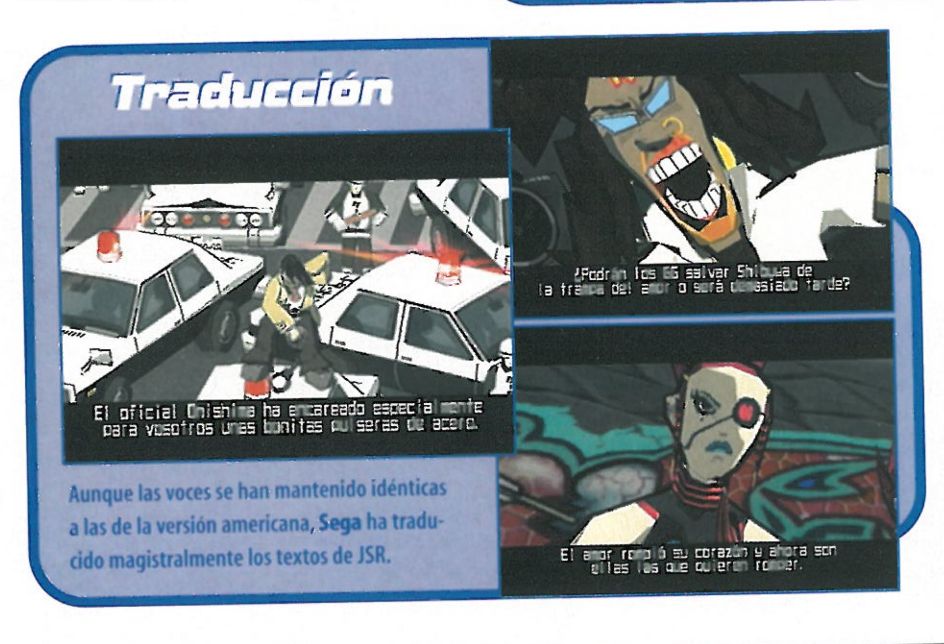




Al principio tan solo podremos utilizar a tres personajes diferentes, pero a medida que completemos cada uno de los escenarios, se irán uniendo a nosotros los componentes de las bandas rivales.



Traducción



Aunque las voces se han mantenido idénticas a las de la versión americana, **Sega** ha traducido magistralmente los textos de JSR.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	94	90	92	93
Al impresionante motor gráfico que mueve Jet Set Radio y sus miles de elementos a una velocidad más que decente hay que sumarle el Manga Dimension, el cual le añade al juego un genial aspecto de dibujos animados.	Pocos juegos pueden presumir de poseer una banda sonora de estilo «Techno-Funk» como la de Jet Set Radio. Entre sus integrantes se encuentran Jurassic 5, Mixmaster Mike, Richard Jaques, Deavid Soul, Reps...	Es una lástima que, aunque todos los textos hayan sido traducidos al castellano, las voces digitalizadas hayan permanecido en inglés. Todos los efectos de sonido urbanos son reproducidos fielmente en Jet Set Radio.	Crazy Taxi+Tony Hawk= Jet Set Radio. Este es uno de los títulos más divertidos, jugables y adictivos de cuantos llegaréis a poner nunca en vuestra Dreamcast... hasta la aparición de su segunda parte, claro.	+ La banda sonora, el motor gráfico, su jugabilidad... - A veces la cámara nos jugara malas pasadas. Encontrar algunos puntos donde pintar.



Opciones On-Line

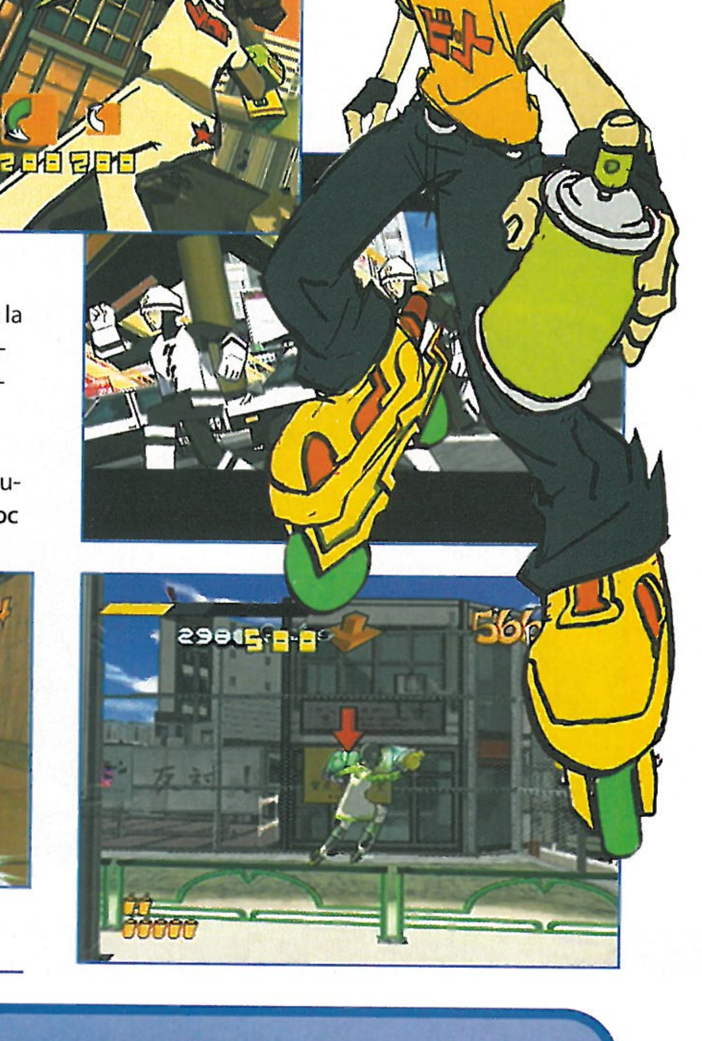


Una de las opciones más interesantes de *Jet Set Radio* es la de conectarse a Internet. A través de la misma podremos bajarnos a la VM nuevos Graffiti e incluso imágenes JPG que convertiremos en pintada.



cular efecto gráfico, nunca visto antes, denominado por **Sega** Manga Dimension (también llamado Cell Shading o Toon Shading), el cual consiste en añadir un grueso borde negro a cada vértice de los modelos 3D para darles un aspecto de auténticos dibujos animados. El motor gráfico es capaz de poner en pantalla una veintena de coches, otros cuantos viandantes, más de 10 policías que se abalanzarán sobre ti a la mínima pintada y varios efectos gráficos en un gigantesco escenario repleto de detalles y que se mueve por encima de los 30 fps en todo momento. Como hemos comentado antes, si los diseños que aparecen en el juego por defecto para realizar los graffiti's no te convencen, ***Jet Set Radio*** pone a tu disposición un potente Editor de Graffiti's, a través del cual podremos personalizar nuestras pintadas con la frase, textura, fondo y deformación que más nos plazca. Si lo nuestro no es el arte, la opción de conexión a Internet que posee el juego de **Sega** nos permitirá bajarnos más graffiti's e incluso utilizar una imagen JPG cualquiera encontrada en la web para redecorar el mobiliario urbano de Tokyoto. El único fallo que le hemos encontrado al juego es la dificultad con la que nos acostumbraremos a la cámara que sigue al personaje, la cual habremos de centrar manualmente; por lo demás, **Jet Set Radio** es uno de los más perfectos títulos aparecidos para **Dreamcast**. ➾ DOC







Además de «decorar» la ciudad, tendremos que ganar a otras bandas en una carrera.

Graffiti's







A lo largo del juego tendremos la posibilidad de conseguir nuevos Graffiti (hasta 130), aunque si ninguno nos convence, tendremos la oportunidad de diseñar uno a nuestro gusto, seleccionando la textura y deformación de un texto cualquiera y su fondo.

concurso

Sorteamos un lote de una consola Dreamcast un Shenmue y una VMS



NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

....

POBLACION: ....

....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ......

BASES:

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 31 de Enero a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO SHENMUE».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Las respuestas son voluntarias y los datos serán incorporados a un fichero y destinados por el grupo SEGA a ofrecerle productos y servicios de su interés. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos, puede dirigirse mediante carta certificada a Sega en la C/ Villanueva, 10, 1º, 28001 Madrid. (Ley orgánica 5/1992, de 29 de Octubre).

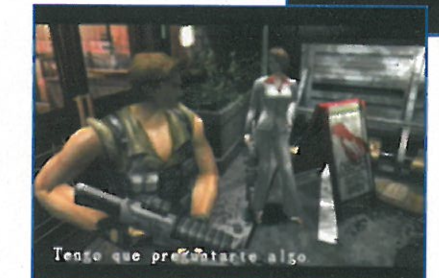
RESURRECCION

Resident Evil 3

Capcom continúa aplicándose en **reeditar «viejos»** títulos para nuevas **consolas**. No está nada mal, pero quizás ya va siendo hora de **crear nuevos** capítulos de la saga Resident Evil.



Es muy difícil superar el encanto y la sorpresa que produjeron las sensaciones del primer capítulo de la saga. Y aún así, me cuesta bastante decidirme entre éste y Resident Evil 3: Nemesis. A cada uno hay que reconocerle sus propios méritos. Ahora que se incorpora este último al catálogo de Dreamcast volvemos a lo de siempre. Se ha maquillado la versión original presentando unos gráficos más depurados gracias al poder del hardware de la consola. Este cambio, además de apreciarse en los personajes, en los que es posible distinguir los rasgos faciales y hasta el más mínimo detalle de su vestuario, donde más ha ganado RE 3 res-



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





*En **RE 3**, es posible elegir el modo Mercenarios desde el principio del juego.*

*Capcom ha realizado un trabajo más concienzudo con la conversión de **Resident Evil 3** a **Dreamcast** que con la segunda entrega. Aquí, además de los personajes, los escenarios también han sufrido notables mejoras gráficas.*

VALORACION

Es posible que muchos usuarios de Dreamcast agradezcan la aparición de RE 3 en su consola. Sin embargo, por otro lado, todos esperamos que Capcom ponga todo su empeño en la producción de nuevos capítulos de la saga. Como suele ser habitual en esta compañía, esta vez nos presenta un grandísimo título, impecable en todos sus apartados, pero ya lo habíamos visto antes en PSX.

RESIDENT EVIL 3

SURVIVAL HORROR

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Modos de juego	2
Internet	NO
Vibration Pack	SI
Visual Memory	SI

pecto a la versión para Dreamcast de Resident Evil 2, es en los escenarios. Por fin, podemos notar en los fondos 2D que se aprovechan los 128 bits de Sega dejando clara la diferencia entre éstos y los 32 bits de Sony. El resto del juego permanece inalterable. Es decir, nos encontraremos con la misma aventura que en PlayStation sin variación alguna en su argumento. Esto no es malo. Simplemente, aquellos que hayan jugado al original apenas encontrarán otra motivación que comprobar las excelencias gráficas de esta nueva entrega. Sin embargo, los que disfruten por primera vez de este título van a poder gozar con una aventura que lleva la tensión hasta el límite. Desde el primer momento en el que Nemesis hace su aparición, el juego cambia radicalmente. Cada vez que la criatura de Umbrella se decida a perseguirnos no podremos dudar un segundo al ejecutar las acciones, si no queremos ver «Game Over» en la pantalla. Otra cosa importante, es que en esta ocasión Capcom ha incluido un par de extras. Entre los modos de juego podemos elegir también Mercenarios, que en PSX sólo aparecían al terminarse la aventura. También existe la posibilidad de elegir, antes de empezar a jugar, entre ocho trajes diferentes, incluido uno igual que el de Regina en Dino Crisis. Siendo un seguidor de la saga Resident Evil desde sus inicios, no me queda más remedio que recomendar esta versión del tercer capítulo para Dreamcast, aunque os recuerdo que no ha cambiado nada. R. DREAMER



La Sombra



Podemos elegir entre 8 trajes diferentes para que los luzca la protagonista de la aventura.









GRAFICOS 93

Podemos notar la diferencia entre los fondos de la versión original y la de Dreamcast. Capcom ha realizado un trabajo notable mejorando fondos y personajes de una forma notable. Sinceramente, ya era hora.

MUSICA 90

Igual que en Playstation, la banda sonora sigue la acción en todos y cada uno de los momentos del juego. Un apartado en el que esta saga ha marcado una pauta y que continúa marcando diferencias respecto al resto.

SONIDO FX 89

Todos los Resident Evil han contado con una gama de efectos sonoros que desde un principio sorprendieron por su variedad y calidad. A lo largo de la saga se han ido depurando y en el tercer capítulo no podía ser menos.

JUGABILID 88

El único problema que tiene RE3 para Dreamcast es que hayas jugado anteriormente con la versión para Playstation. Si no lo has hecho te vas a encontrar con todo un juegazo que merece la pena disfrutarlo de principio a fin.

GLOBAL



90

\+ Los fondos y personajes representados al detalle.

\- Que no se haya incluido alguna sorpresa dentro del argumento del juego. Sólo éso.


EL COMBATE
Convierte en realidad la utopía soñada por todos los amantes de los juegos de lucha bidimensionales
PRESS START BUTTON

DEL SIGLO

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

Capcom Vs. SNK: Millennium Fight 2000

Lo que en principio era tan sólo un rumor se ha terminado convirtiendo en un increíble *beat´em-up* en el que los personajes más importantes de **Capcom** y **SNK** se enfrentan para dilucidar cuál de los dos es el más fuerte. Pero no sólo es una mezcla del último *Street Fighter* con el último *King of Fighters* cómo se podría pensar en un principio, ya que toma elementos de otros juegos, como por ejemplo el *engine* gráfico, que es el mismo que se utilizó en *Marvel VS Capcom 2*. Algo que sí es totalmente nuevo son los gráficos de los personajes de **SNK**, que han sido totalmente redibujados ya que, cómo se esperaba, la versión de **DC** ha sido programada por **Capcom**, mientras que **SNK** se ha encargado de la versión de **Neo Geo Pocket**. Esto ha hecho que la imparcialidad a la hora de seleccionar los personajes haya brillado por su ausencia, ya que en el lado de **Capcom** están los personajes mas importantes (Ryu, Ken...), mientras en el bando de **SNK** faltan personajes tan ilustres como Andy Bogard o Robert García, sustituidos por otros no tan carismáticos como Big Bear o Nakoruru, algo que probablemente no haga mucha gracia a los que siempre se han decantado por **SNK**. De todos modos, ***Capcom VS SNK*** dejará satisfechos a los simpatizantes de ambos bandos y hará que disfrutemos de un increíble *beat´em-up*. **MAL**



VALORACION

sólo el mero hecho de ver a los personajes de CAPCOM enfrentándose a los de SNK, hace que CAPCOM VS SNK sea un juego sencillamente especial. pero si a eso le unimos que es probablemente el mejor beat´em-up bidimensional de la historia, sacaremos la conclusión de que el juego programado por CAPCOM para DREAMCAST es uno de esos juegos de compra obligada para todos los amantes del género.

Secret Mode

En esta opción tendremos la oportunidad de conseguir algunos personajes nuevos o una versión diferente de algunos de ellos mediante unos puntos que tendremos que conseguir a medida que vayamos jugando. Podremos también obtener nuevos trajes para los personajes e incluso nuevos escenarios.





CAPCOM VS. SNK...

BEAT´EM-UP

GD ROM	
Jugadores	1-2
Personajes	33
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Visual Memory	SI (9 BLOQUES)

GRAFICOS — 92

CAPCOM VS SNK utiliza el mismo engine gráfico que utilizaba MARVEL VS CAPCOM 2. los personajes de SNK han sido redibujados y animados mientras que los personajes de CAPCOM conservan el aspecto de antiguos títulos.

MUSICA — 93

CAPCOM VS SNK nos da la posibilidad de seleccionar entre las melodías creadas especialmente para el juego y las de anteriores títulos, entre las que destacan la de la intro de SF 2 y la de kyo de KOF'94.

SONIDO FX — 90

Aparte de algún que otro efecto «wide stereo» al más puro estilo Q-sound, la mayoría de las voces y digitalizaciones han sido extraídas de los anteriores STREET FIGHTER y KING OF FIGHTERS.

JUGABILIDAD — 92

La jugabilidad es uno de los aspectos que más destaca, aunque su mayor defecto es la falta de imparcialidad con la que capcom ha tratado a los personajes de SNK, que hace que éstos sean claramente inferiores.

GLOBAL



\+ ver por fin a los personajes de CAPCOM y SNK juntos en el mismo juego.

\- La falta de imparcialidad de CAPCOM con los personajes de SNK.







Por **séptima** temporada consecutiva los usuarios de PlayStation cuentan con una entrega de la saga FIFA. El **programa** aparte de la presencia de Mendieta, cuenta con pocas **novedades** siendo los comentarios su aspecto más **destacado.**



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS



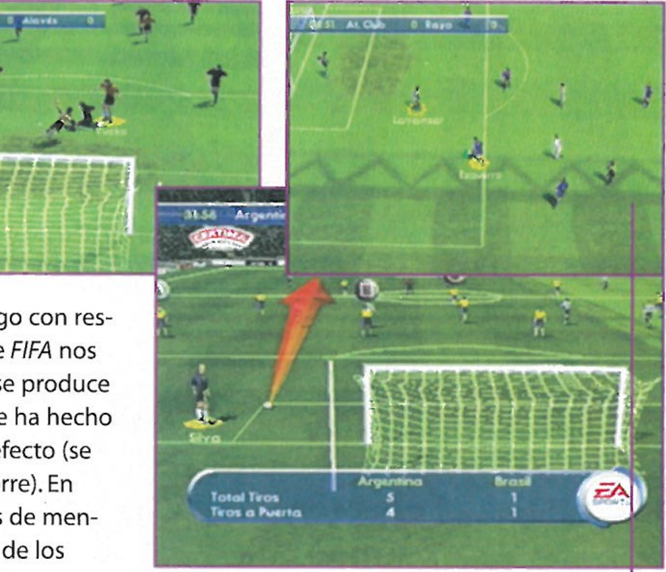
Secuencias



Las secuencias suponen un cambio visual en el desarrollo de los partidos. En la misma línea de su antecesor, destacan las celebraciones de goles, las protestas y los prolegómenos antes de iniciarse un partido.

La supervivencia de la consola de **Sony** ha permitido a la saga *FIFA* reproducir el mundo del fútbol durante siete temporadas consecutivas. La inminente llegada de **PlayStation 2** hace que posiblemente la versión 2001 sea la última que vea la luz para los 32 bits de **Sony**. Para su despedida en el mercado español **Electronics Arts** cuenta con la presencia de **Mendieta**, que da imagen a un programa que mantiene las características de toda la saga. Al disputar el primer partido puede parecer que se ha producido una renovación gráfica total, ya que los jugadores son más pequeños y cambia la visión del terreno de juego con respecto a lo que las anteriores versiones de *FIFA* nos tenían acostumbrados. Sin embargo, no se produce tal revolución, ya que lo que realmente se ha hecho es cambiar la cámara que aparece por defecto (se pasa de la cámara de televisión a la de torre). En este sentido las únicas novedades dignas de mención son la aparición sobreimpresionada de los nombres de los jugadores activos y el cambio de iconos para identificar a los mismos. Una vez dejadas claras las similitudes gráficas con su antecesor, los modos de juego son el único aspecto en el que **Electronic Arts** tiene margen para incluir alguna novedad. En este sentido el programa cuenta con muchas de las características de la anterior versión,





NOVEDADES *Aunque pueda parecer que se ha producido una completa renovación gráfica, realmente sólo se ha sustituido la cámara de TV por la torre como opción designada por defecto. Las restantes novedades se refieren a los nuevos iconos de posición, y a la sobreimpresión de los nombres de los jugadores y de anuncios publicitarios.*







VALORACION

La despedida de FIFA de los 32 bits de SONY no ofrece novedades importantes con respecto a la versión anterior, aunque se limite a un simple cambio de la cámara por defecto, y en cuanto en las opciones en lugar de aumentar se reducen.





Equipos

Se han ido añadiendo nuevas ligas al programa. En este caso 15 (las mismas de FIFA 2000) aunque se introduce la liga austríaca en detrimento de la turca. Con respecto a la versión de **PSX2**, además de la citada liga turca tampoco se incluye la brasileña. Sorprende la eliminación de los equipos y clubes históricos.

aunque sorprende que no existan novedades reseñables, e incluso que se eliminen algunos de las opciones con las que ya contaba *FIFA 2000*. Entre los aspectos respetados vuelve a destacar la variedad de clubes y de selecciones nacionales, con sus plantillas actualizadas. Para esta ocasión se cuenta con el mismo número de ligas que en la versión del 2000 (15 en total) aunque se ha introducido la liga austríaca en lugar de la turca. Resaltar la posibilidad de disputar temporadas completas (con liga, copa, y competición internacional de forma simultánea). Entre las ausencias la más significativa es la de los clubes y selecciones históricas que, curiosamente, fueron una de las novedades de la anterior entrega de *FIFA*. Donde el programa no defrauda es en el apartado sonoro en el que, una vez más, los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González** marcan la diferencia con respecto a la enorme cantidad de competidores. **CHIP & CE**

FIFA 2001

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 93

Aunque inicialmente pueda parecer que se produce una completa renovación gráfica, realmente sólo es un cambio de la cámara definida por defecto. De todas formas la calidad en este aspecto es muy alta.

MUSICA — 90

Tradicionalmente, la saga FIFA ha contado con populares interpretes en las bandas sonoras de casi todas sus versiones. En esta ocasión los grupos no son tan conocidos aunque el resultado obtenido tampoco está nada mal.

SONIDO FX — 97

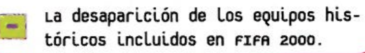
Los comentarios de los partidos siguen siendo uno de los aspectos que maraca la diferencia con la competencia. Los responsables de este éxito vuelven a ser Manolo Lama y Paco González.

JUGABILIDAD — 89

El programa sigue contando con una gran cantidad de clubes y selecciones, a lo que se vuelve a unir la posibilidad de disputar una temporada completa. Sorprende la falta de novedades en este campo.

GLOBAL





+ La temporada completa es la competición estrella del programa.
- La desaparición de los equipos históricos incluidos en FIFA 2000.



Vaya par de PILLOS

Revolution, especialistas del género de la **aventura gráfica** con clásicos de la talla de los dos Broken Sword o A Sangre Fría, recrea la última **película de animación** de la factoría Dreamworks con grandes dosis de humor.



The Road to El Dorado

Cuando aún existían piratas y los hombres soñaban en conquistar nuevos mundos, un mapa de la Ciudad del Oro cae en manos de una pareja de pillos, Tulio y Miguel. De nuestra astucia dependerá que nuestros amigos lleguen sanos y salvos a El Dorado. **Revolution** es quien ha dado vida a los personajes y aventuras del celuloide **Camino hacia El Dorado** de la factoría **Dreamworks**, consiguiendo una notable calidad gráfica tanto en escenarios como en personajes. Atravesaremos las calles de una **España** cañí, tras escapar del barco de Cortés (el malvado de la historia) pasaremos pruebas peliagudas en grutas de la deidad, nos adentraremos en un bosque encantado, y si aún tenemos fuerzas para seguir, llegaremos al templo maldito, donde nos enfrentaremos a un Jaguar de piedra. 20 niveles de acción y aventura que nos tendrán enganchados durante horas. Y más, cuando observemos que después de cada título nos deleitan con escenas de la película, seis secuencias que determinan la evolución de la historia. Así que, si consigues llegar al final sabrás si nuestros héroes se hacen de oro o seguirán siendo una pareja de bribones. Aunque está dirigido a los jóvenes de **PSX**, los no tan jóvenes pasarán un buen rato con diálogos ocurrentes y situaciones ingeniosas. La pena es que la mecánica es simple: con acercarse a objetos y personajes iluminados y pulsar X para interactuar con ellos, sabrás que la información que te han ofrecido o el objeto que has guardado lo necesitarás para progresar. Insufrible es el control de los mandos y tendrás que ingeniártelas para que los objetos se iluminen, lo que supondrá una condena para avanzar con ligereza. Una gran aventura en la que encarnarás las hazañas de Tulio y Miguel y contemplarás un rico entorno gráfico. **ANNA**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	REVOLUTION

CAMINO HACIA EL DORADO

AVENTURA GRAFICA

CD ROM

Jugadores	1
Escenarios	6
Vidas	INFINITAS
Niveles	20
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Habla con las divinidades de los cuatro sentidos: Olfato, Gusto, Oído y Vista. Te pedirán cosas realmente absurdas para complacerlas.

En ocasiones tendrás que pedir ayuda a algunos animalitos que puedan introducirse en lugares recónditos.

Tulio tiene que escapar de la vigilancia de un pirata y para ello tiene que disfrazarse como uno de ellos.

The Scope echándose una siestecita mientras Miguel roba algunas de sus reliquias para poder escapar.

VALORACION

● situaciones que casi rozan el absurdo, conversaciones repletas de gags y desafíos emocionantes hacen que camino hacia el dorado sea divertido tanto para los más pequeños de la casa como para los más maduritos. la mecánica del juego, sencilla pero no aburrida, engancha sólo por el simple hecho de contemplar los escenarios y secuencias del largometraje. hubiese sido más emocionante que los programadores hubieran utilizado otra técnica de selección de objetos y acciones, pues lo que se echa de menos en un juego así es estrujarse los sesos un poquito más.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
86	85	90	85	89
la animación y el diseño de los personajes no tienen nada que envidiar a las secuencias extraídas de la película. los escenarios son bastante realistas, aunque el engine gráfico deja algo que desear.	Durante el transcurso de un nivel no habrá nota musical que se precie, pero cuando pases de sección disfrutarás de una banda sonora excitante y acorde con la cultura de las tierras en que se desarrolla la acción.	ubi soft ha conseguido una fantástica caracterización en el doblaje y una traducción al castellano que desborda gracia y salero. el sonido ambiental te sumerge en la piel de los protagonistas.	mecánica simple, aunque bastante animada, sobre todo cuando tienes que decidir cual de los dos villanos debe actuar para trabajar en equipo. la técnica de seleccionar objetos mediante iluminación es algo cutre.	

\+ Textos y voces en castellano. Las secuencias de la peli.

\- La mecánica de juego puede desesperar a más de un usuario.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO



Pato Donald Cuac Attack

Utilizando el mismo engine que Rayman, **Ubi Soft lanza** esta versión para **Nintendo 64** que supera las expectativas que en principio podíamos tener, porque aunque va dirigido a un público infantil, más de un adulto acabará de los **nervios**



La Casa Embrujada es una de las fases más divertidas del juego. Los escenarios son un poco oscuros, pero están bien conseguidos. Lo peor es la perspectiva de las plataformas en forma de mano huesuda.

Mientras la genial reportera Daisy realizaba un reportaje en el Reino Imaginario, fue secuestrada por el cruel mago Merlock. Sus mayores admiradores, Donald, Ungenio y Narciso, contemplan atónitos la escena desde su casa y deciden acudir a salvarla. Este es en esencia, el argumento de un juego dirigido, en principio, al público infantil. Desde el laboratorio de Ungenio tendremos el acceso a cuatro mundos formados por cuatro fases, un jefe y una habitación secreta. En total 24 niveles que una vez comencemos a jugar nos descubrirán la verdadera aventura. Y es que este juego es mucho mejor de lo que parece en principio. Similar al ***Crash Bandicoot***, los escenarios, optimizados con la ayuda del *expansion pak*, son preciosos, en especial los del templo inca. Los personajes «enemigos» son bastante simpáticos y los jefes finales conseguirán desesperarnos más de una vez. Mágica de Hechizo es la más dura, y si no con-







Durante el juego, Donald mostrará su marcada personalidad adoptando gestos y poses muy característicasy llenas de humor. Como cuando es molestado por algún obstáculo y se pone hecho una furia.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	TITUS

Merlock secuestra a Daisy mientras realiza un reportaje y la mantiene prisionera. Donald viajará hasta el Reino Imaginario para salvarla.

VALORACION

sin duda, para los amantes de los juegos de plataformas ésta es una gran opción, porque los elementos que se repiten en cada nivel lo hacen cada vez de forma más original y complicada. los gráficos son coloristas y llenos de detalle y los personajes de disney mantienen la simpatía y buen humor que los caracteriza. es ideal para los más pequeños e interesante para los adultos.

PATO DONALD CUAC ATTACK

PLATAFORMAS

Megas	128
Jugadores	1
Niveles	24
Vidas	3
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

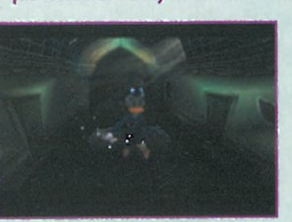
táis con una tarjeta de memoria seguramente terminará con las pocas vidas que se consiguen en el juego. Porque como digo, la dificultad del juego aumenta con cada fase llegando a resultar de lo más adictivo. Además del juego normal también podemos acceder a un desafío con los sobrinos de Donald y la posibilidad de cambiarle el usado traje de marinerito que lleva desde que hizo la Primera Comunión. La música es distinta para cada escenario, pero es simple y nada pegadiza. Este aspecto está mucho más cuidado para la versión de **PlayStation**, cuya música se asemeja a la B.S.O. de ***El Rey León***. En cambio, la jugabilidad y los gráficos son mejores para esta versión **Nintendo**. En definitiva, este ***Cuac Attack*** tiene los elementos necesarios para divertirte unas cuantas tardes persiguiendo a Daisy. **ORION**

Los jefes





Antes de rescatar a Daisy, Donald tendrá que enfrentarse con cuatro jefes. El primero es el pollo Bernadette, que desde el Ducky Mountain intentará aplastar a nuestro amigo con su gran cuerpo y sus pollitos. Desde una alta torre, el jefe apandador nos atacará con dinamita. Más difícil será luchar con Mágica, la bruja, que nos lanzará calabazas y rayos. Finalmente Merlock se transformará en un horrible dragón



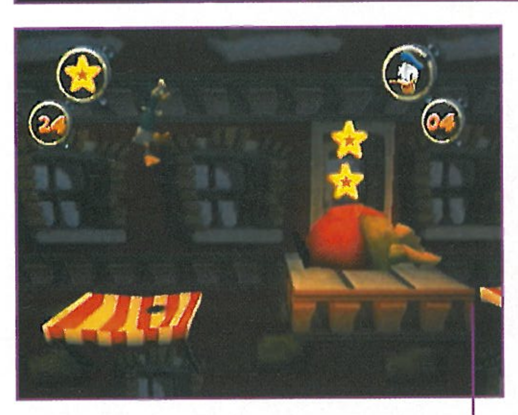






Entre los muchos obstáculos que Donald tendrá que superar en su viaje alrededor del mundo, encontrará un conjunto de simpáticos personajes que acabarán con la paciencia y la energía de nuestro amigo.





Para avanzar por las fases hallaremos todo tipo de plataformas, con desplazamiento horizontal, vertical, fijas, que botan o que se desploman, lo que añadirá mayor dificultad al juego.

Personajes Disney





Junto a Donald, el juego recoge a multitud de personajes que resultarán conocidos para los seguidores del pato más famoso de Disney: Daisy, un apandador, Ungenio Tarconi, Jorgito, Jaimito, Juanito, Merlock... Aunque los diálogos no están en castellano, los personajes mantienen su encanto.

GRAFICOS 90

Gracias al expansion pack se consiguen unos gráficos en alta resolución que dotan a esta versión para Nintendo 64 de unos escenarios llenos de detalle y color. Son uno de los alicientes del juego.

MUSICA 78

La música es prescindible y ni siquiera es pegadiza. En la versión para PlayStation este aspecto está mucho más cuidado. Se notan las bondades del CD.

SONIDO FX 78

Tratan de reproducir la peculiar forma de comunicarse del pato Donald. Aunque, siendo justos, el repertorio es bastante corto y limitado.

JUGABILIDAD 90

Aunque el público al que se dirige es infantil, la dificultad crece con cada fase. Esto crea un gran nivel de adicción y a veces también de desesperación al no conseguir superar las pruebas.

GLOBAL



\+ Los gráficos y la dificultad creciente.

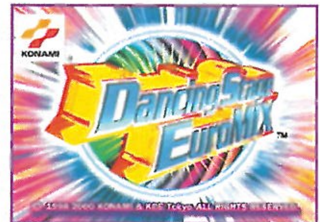

\- La aburrida música. La perspectiva utilizada en algunos escenarios resulta confusa.

Mueve TU CU-CU

Dancing Stage Euromix



Todo comenzó con Beatmania, un extraño título que nos ponía en la piel de todo un **DJ**. Poco a poco, Konami fue llenando **Japón** de recreativas **musicales** como Guitar Freaks, DrumMania y hasta KeyboardMania; y **al fin**, estos adictivos títulos empiezan a llegar a nuestro país, por **suerte**, junto a sus respectivos sistemas de **control**.





Dependiendo del personaje seleccionado, el baile ejecutado se asemejará al Capoeira, al Break Dance e incluso al más puro estilo Travolta en Fiebre de Sábado Noche. En el modo Arcade, el personaje saldrá al azar.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

El éxito propiciado por las versiones recreativas de *Beatmania* o *Dancing Stage* ha obligado a **Konami** a traer hasta el mercado europeo las conversiones de dichos títulos a **PlayStation**, con su exclusivo sistema de control incluído. En esta ocasión es la versión occidental de *Dance! Dance! Revolution!* la que hace aparición en nuestro país, coincidiendo con el lanzamiento de El Libro de la Selva y la *Dance Mat* (alfombrilla de baile) por parte de **Sony**. El sistema de juego de ***Dancing Stage*** resulta similar al de títulos como *Bust a Move*, aunque el control ha sido simplificado, haciéndolo perfectamente manejable con la alfombra (ya que con el pad el control resulta tan sencillo que aburre). Nuestro cometido será pisar sobre las diferentes posiciones de la alfombra, siguiendo el ritmo impuesto por las diferentes melodías que podremos elegir. El catálogo musical de ***Dancing Stage Euromix*** está compuesto por una mezcla entre creaciones de

Modo Lesson

El modo Lesson, en tres prácticas lecciones, nos enseñará a movernos sobre la alfombra como si fuesemos uno de los componentes del Ballet Zoom. Las últimas lecciones nos mostrarán la mejor manera de completar los patrones de movimientos más enrevesados.









VALORACION

Todo aquel que disfrutó con Beatmania le sacará el máximo partido a este nuevo título de la serie Bemani. Los más animados de las discotecas se lo pasarán bomba con este título (acompañado, como no, de su alfombra), intentando completar todas y cada una de las canciones que atesora. Si no piensas gastarte el dinero extra que supone la adquisición de la Dance Mat, mejor no compres Dancing Stage Euromix.

DANCING STAGE EUROMIX

SIMULADOR

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Niveles	3/4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Modo Workout

Similar al modo Arcade, el Workout llevará un exhaustivo seguimiento de nuestras acciones durante el juego para calcular la cantidad de calorías que quemamos con cada canción. Especialmente indicado para los jugones que han perdido la forma o que han ganado unos kilillos más de la cuenta con las fatídicas y mortales vacaciones navideñas.







Con el modo Workout introducimos nuestro peso y las calorías que queremos perder; así, el juego calcula el tiempo aproximado que deberemos jugar.



*En la más alta dificultad tendremos que seleccionar uno de los ocho circuitos diferentes de canciones, donde tendremos la posibilidad de ejercitar al máximo nuestro físico con las temas más Jungle o de relajarnos con clásicos de la Universal o con títulos de **Konami** como Silent Hill.*

Canciones



Gracias al acuerdo entre **Konami** y **Universal**, una buena parte del repertorio musical está formado por composiciones famosas tales como So Good de Boyzone o I Will Survive.

Konami y clásicos publicados por **Universal**, gracias al acuerdo entre ambas compañías, y entre las cuales destacan temas como Video Killed The Radio Star de The Buggles o I Will Survive de Gloria Gaynor. Una de las características más llamativas de esta versión europea de ***Dancing Stage*** son sus modos Workout y Lesson, solo incluídos en el DDR 3rd Mix japonés, los cuales nos permitirán llevar la cuenta de las calorías perdidas con cada canción y nos mostrarán la posición en la que tendremos que colocar los pies en cada uno de los pasos difíciles, respectivamente. Con «algo» de práctica, seréis capaces de completar alguna de las canciones del juego de espaldas a la pantalla (he visto a gente hacerlo en la recreativa). Gráficamente, lo único destacable es la animación de los personajes, creada con técnicas de *motion capture* y que abarca diferentes estilos de baile, desde el estilo Travolta de Fiebre de Sábado Noche hasta el Capoeira. **DOC**



GRAFICOS 81

Aunque la mayoría del tiempo la pasaremos fijando nuestra vista en las flechas, los personajes que se mueven detrás de las mismas están muy bien animados, aunque la cantidad de polígonos que los forman no es demasiado alta.

MUSICA 94

Unido a clásicos del panorama Bemani como Keep on Movin' o Paranoia, encontraremos temas famosos de la Universal como So Good de Boyzone, I Will Survive de Gloria Gaynor o Video Kill The Radio Star de The Buggles.

SONIDO FX 87

Aunque los efectos de sonido se limitan a las voces de un comentarista imaginario, están bien digitalizadas y siempre suenan en el lugar adecuado (cuando realizas un combo difícil, cuando «metes la pata»).

JUGABILIDAD 85

Asumiendo que tienes la Dance Mat de Sony, Dancing Stage Euromix es un juego terriblemente divertido y adictivo, perfecto para compartir con los amigos y «echarse unas risas». Sin la alfombra, el juego se torna muy aburrido.

GLOBAL



+ La música y la posibilidad de jugar con la alfombra.
- Si no piensas jugar con la alfombra, ***Dancing Stage*** resulta más bien aburrido.

MORDISCOS jurásicos

SUPER Information

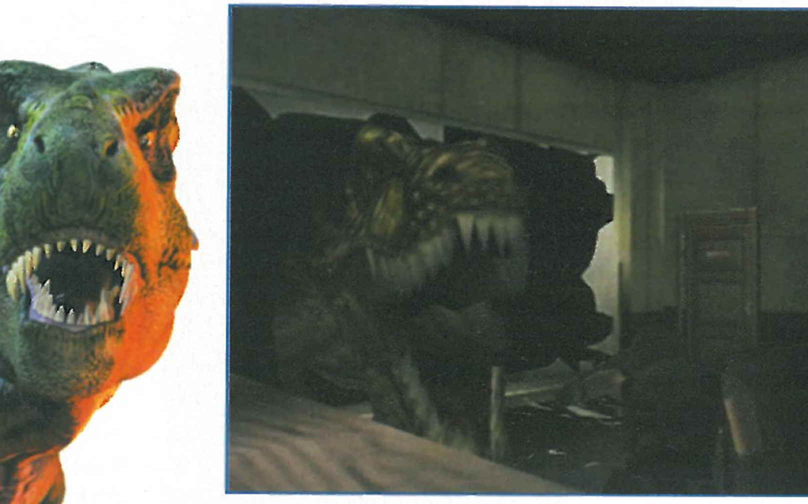
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

Todas las **secuelas** parecen decantarse por lo **convencional**, y Dino Crisis para **Dreamcast** no aporta nada **nuevo** a los que ya conocemos el juego. Tan sólo, sorprende una presentación **gráfica** más **depurada**, gracias al potencial de esta consola, .

Capcom intentó inaugurar un género híbrido entre Jurassic Park y la saga Resident Evil con Dino Crisis. Finalmente, la secuela de aquel título para **PlayStation** ha seguido otros derroteros aunque la compañía ha decidido lanzar al mercado la correspondiente versión del primer ***Dino Crisis*** para **Dreamcast**. La edición japonesa presentaba algunos cambios de forma, el modo Operación Suicida estaba disponible desde un principio, así como los 8 trajes para Regina. Estos «extras» no son los que realmente hubiéramos esperado, pero al menos suponen un pequeño aliciente para comprar el juego. En Europa, por el contrario, nos vamos a encontrar con el mismo título que vió la luz para PlayStation. Esto significa que para los que hayan vivido en sus carnes la primera aventura de Regina, las emociones serán las mismas. El único punto realmente interesante se concentra entonces en disfrutar con la mejora gráfica que ha sufrido ***Dino Crisis***. Los 128 bits de **Sega** han aportado su potencial para aumentar la resolución de los escenarios y contemplar a los personajes con todo lujo de detalles, igual que ocurría con **Resident Evil 2**. Los que no conozcan la primera entrega de este título, sí tienen una inmejorable oportunidad para adentrarse en una aventura inolvidable. Un grupo de fuerzas especiales acude a una isla tropical para rescatar al Dr. Kirk (máximo responsa-







Durante el juego, Regina tendrá que elegir varias veces si aceptar los consejos de Rick o seguir a Gail.

VALORACION

La entrega para Dreamcast conserva todo lo bueno que tenía el original, incluyendo además una notable mejora gráfica. Sin embargo, al ser básicamente el mismo juego, sin que se haya añadido ningún tipo de extra, resta el interés que pudiera despertar. Aún así, para los seguidores de la saga Resident que no hayan podido disfrutar con Dino Crisis, este es un juego que merece la pena probar.

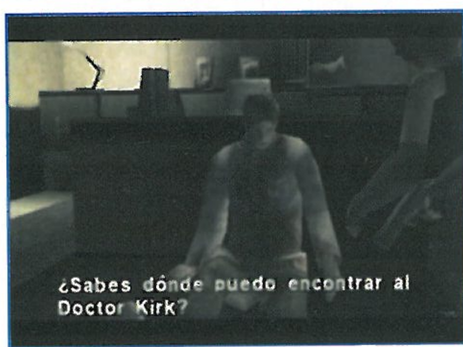












*Siguiendo la tradición de la saga **Resident Evil**, en **Dino Crisis Capcom** ha incluído ingeniosos enigmas.*





ble de las investigaciones sobre la «Tercera Energía»). En un principio, la misión no presenta ninguna complicación. Sin embargo, Regina y sus compañeros se verán sorprendidos por la presencia de depredadores salidos de la era jurásica en las instalaciones del complejo científico. Un accidente producido durante las investigaciones ha abierto un agujero en el tiempo que parece ser la causa de la presencia de estos «bichejos» en la isla. A partir de este primer encuentro, la tensión será el estado natural de Regina. Un velociraptor, un pteranodón o el mismísimo T-Rex pueden aparecer de la nada y acabar con nuestro «paseo» a dentelladas. Y no serán los únicos incovenientes en el juego, también habrá que echar mano del ingenio para solucionar los enigmas (muy al estilo de la saga Resident Evil) que **Capcom** ha situado estratégicamente. Quizás, la combinación de aventura y acción, haya hecho que ***Dino Crisis*** se quedara a medio camino entre ambos géneros. Yo personalmente, me quedo con la segunda parte, mucho más dinámica y totalmente decantada por la acción. Pero ***Dino Crisis*** es una aventura brillante en el apartado técnico y que en **Dreamcast** ha ganado bastante en este aspecto, y que, además, calmará nuestra sed de aventura sin remedio. **R. DREAMER**







¡¡Peligro!!

En *Dino Crisis*, no se alcanza la intensidad de la segunda parte, pero la acción está presente. Los momentos más angustiosos serán señalados con la palabra «Danger», y la única salida será presionar el pad a toda velocidad.

DINO CRISIS

SURVIVAL HORROR

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Finales	3
Modos de juego	2
Internet	NO
Grabar Partida	VM

GRAFICOS 92

Si Dino Crisis puede presumir de algo, es de este apartado. El hardware de Dreamcast ha permitido presentar los mismos gráficos de la versión PSX a una mayor resolución con personajes y «dinos» al detalle.

MUSICA 90

Capcom continúa fiel al estilo del que ha hecho gala en su saga Resident Evil. Prácticamente, la banda sonora de Dino Crisis sigue el mismo patrón, dando especial énfasis a los momentos de acción del juego.

SONIDO FX 90

Como sus «hermanos» de Resident Evil, Dino Crisis hace gala de un variado e impecable repertorio de efectos sonoros. Rugidos, pasos, disparos, etc., etc., aportan la dosis de realismo necesaria.

JUGABILIDAD 87

Si no has jugado a la entrega de Playstation, y Resident Evil es una de tus sagas preferidas, Dino Crisis es el juego perfecto para pasarlo bien, disfrutar con acción y algún que otro sustillo en el camino.

GLOBAL





+ La mayor resolución que presenta el juego en Dreamcast.

- Que no hayan incluido ningún tipo de extras respecto al original.

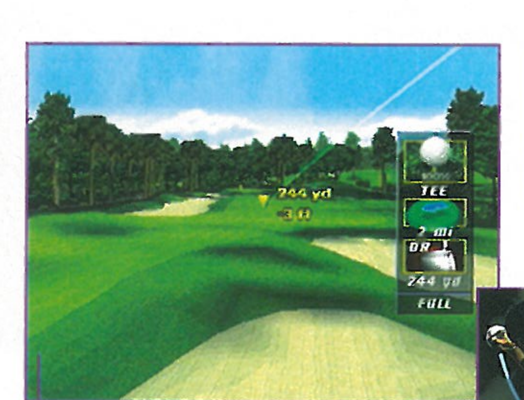


El REGRESO del tigre

Tiger Woods PGA Tour 2001

El **popular** Tiger Woods se consolida como la imagen elegida por ELECTRONIC ATRS para la **saga** PGA. El **programa** vuelve a contar con personajes reales y añade un nuevo **campo.**





PGA TOUR *Este modo de juego permite disputar seis torneos de forma consecutiva, recogiendo el sistema de competición habitual, cortes incluidos.*

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS

Mientras que en otros simuladores deportivos de **ELECTRONIC ARTS** cada año una figura es la encargada de servir como imagen, parece que la figura de **Tiger Woods** se consolida dentro de la saga *PGA*. De esta forma de las 5 entregas del título para **PlayStation**, el golfista norteamericano ha protagonizado las 3 últimas, al margen del programa de corte desenfadado al que se tituló *Cyber Tiger*. En esta ocasión se vuelve a la sobriedad, volviendo a contar con jugadores y campos reales como alicientes. En cuanto a los jugadores de la anterior versión (el propio **Woods**, **O'Meara**, **Janzen**, **Faxon** y **Leonard**) se unen dos (**Calcavechia** y **Cink**). Como es habitual la reproducción gráfica de sus movimientos, tanto para golpear la bola como en las celebraciones, ha sido realizada mediante complejas digitalizaciones.



VALORACION

La consolidación de Tiger Woods como imagen de la saga PGA parece un hecho constatado Técnicamente el juego es más que correcto, aunque no ofrece demasiadas novedades con respecto a las anteriores entregas. Esta circunstancia hace que el juego no presente demasiados alicientes. Además nos vuelve a hacernos preguntar el motivo por el que ningún jugador español aparece en uno de estos videojuegos.



TIGER WOODS PGA TOUR 2001

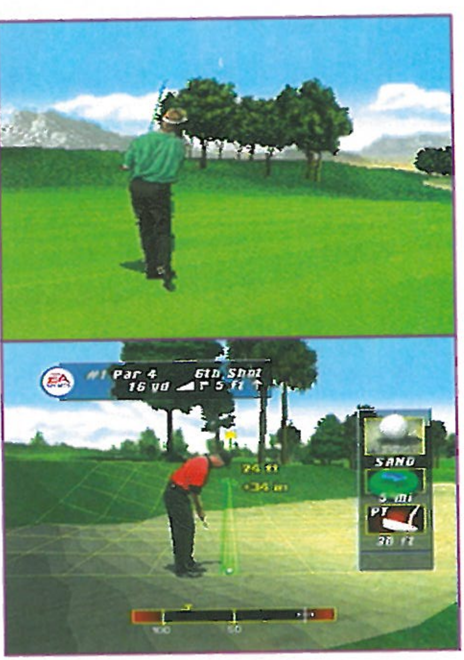
SIMULADOR

CD ROM	
Jugadores	1-4 MULTITAP
Campos	6
Competiciones	6
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Jugadores

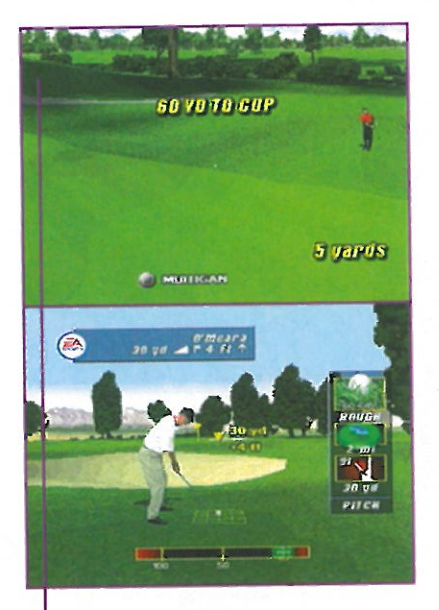


A los cinco jugadores incluidos en la anterior entrega se unen **Cink** y **Calcavechia**, volviendo a los 7 de la primera entrega de ***Tiger Woods***. En la espectacular intro aparecen imágenes reales de los mismos dentro de un espectacular montaje.



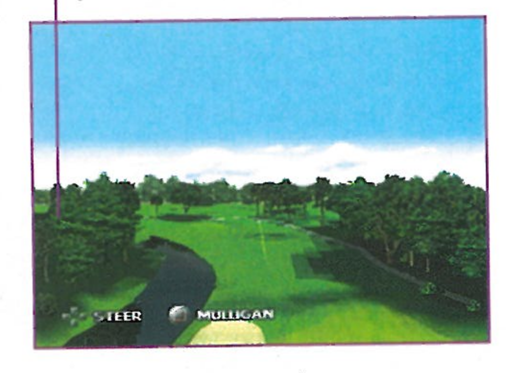


CAMPOS *Otra de las novedades es la incorporación del campo de Scottsdale que se suma a los seis campos con los que contaba la entrega de **PGA** del año 2000 (Summmerlin, Sawgrass, Poppy Hills, Badland y The Canyons).*



INDICADORES *Los indicadores circulares han sido sustituidos por barras de energía rectangulares, ofreciendo una imagen menos vanguardista. Sin embargo, el sistema de control es muy parecido.*

Por lo que respecta a los campos, también hay novedades, a los cinco incluidos en *Tiger Woods PGA Tour 2000* se une el de Scottsdale, semejante con los hoyos reales que han sido santo y seña de toda la saga. En el control se produce un cambio estético, ya que se sustituyen los indicadores circulares por barras de energía rectas. Sin embargo, el sistema para determinar potencia y precisión de los golpes sigue siendo similar. El mismo indicador se mantiene para el control analógico, a diferencia de lo que ocurría en la otra versión. Otra diferencia es la eliminación de la cámara aérea que permitía observar el hoyo en un solo vistazo a pantalla completa. Esta ausencia hace que haya sido necesario incluir esta vista en una pequeña ventana. En las opciones se vuelven a incluir competiciones entre las que destaca «PGA Tour». Los cambios no significarán demasiado para los usuarios que ya disponen de la anterior entrega. El mercado potencial se centra en los muy aficionados al golf y en los que no tengan la versión de *PGA* del año 2000. **CHIP & CE**







GRAFICOS 85

Los gráficos para los movimientos de los jugadores son un ejemplo de digitalización. Las diferencias con sus antecesores son escasas, el cambio de indicadores le da un toque menos actual.

MUSICA 85

En los simuladores de golf la tranquilidad es la nota predominante en el aspecto musical. En este caso se han incluido varios ritmos, empleando melodías muy cortas. La intro es lo mejor musicalmente hablando.

SONIDO FX 83

El golf no ofrece demasiadas oportunidades para que los efectos de sonido destaquen. El silencio es predominante, aunque se incluyen sonidos como el del viento o el de los pájaros. Los comentarios son escasísimos.

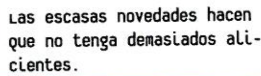
JUGABILIDAD 85

Campos y jugadores reales vuelven a estar presentes. El nuevo sistema de control digital es más complicado. Las vistas generales permiten eliminar planos del campo facilitando la perspectiva global del mismo.

GLOBAL



85



\+ Consolidación de Tiger Woods como imagen de la saga PGA.

\- Las escasas novedades hacen que no tenga demasiados alicientes.

Paseando a MISS DAISY... y Donald, Mickey

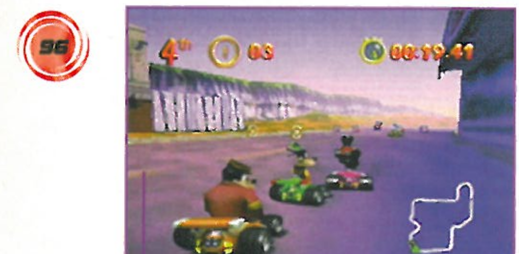
Mickey's Speedway USA

A pesar de estar enfrascados en multitud de **proyectos** (alguno para GameCube), los **genios** de Rare aún disponen de tiempo para producir un nuevo arcade de conducción, ésta vez bajo **encargo** de la Disney.

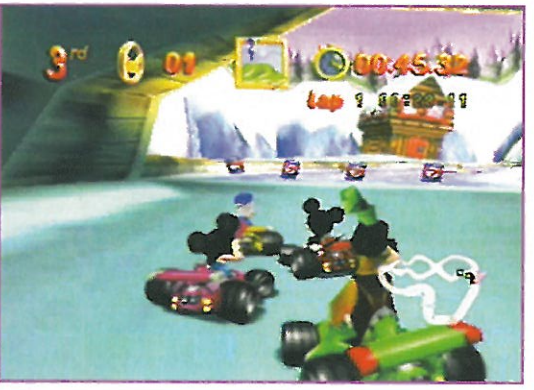


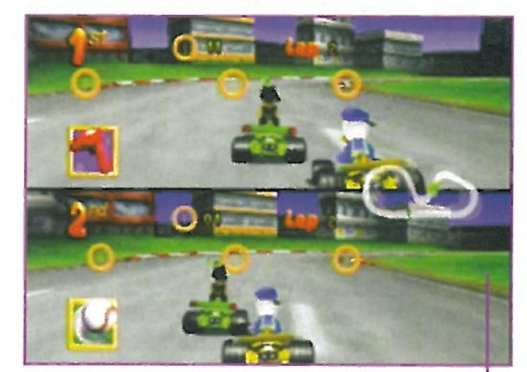
Mickey´s Speedway USA *incluye de origen 12 circuitos divididos en tres ligas diferentes: Traffic Troubles, Motorway Mania y Freeway Phobia. Y luego hay otras pistas secretas que tú deberás descubrir...*

Las andanzas automovilísticas de Mickey en **N64** ofrecen una factura técnica excelente, a la altura de las anteriores creaciones **Rare** para **Nintendo**, pero no logra disimular su tufillo a juego de encargo, a título de transición en espera del lanzamiento de los grandes pesos pesados de **Rare**, como *Conquer´s Bad Fur Day* o *Dinosaur Planet*. ***Mickey´s Speedway USA*** tiene como única pretensión alegrar las navidades de los fans del universo **Disney**, sin poner en peligro en ningún momento la supremacía de *Diddy Kong Racing* como mejor arcade de conducción para **N64**. Pero ojo, en **Rare** se destila tanto talento, que incluso productos de encargo como éste superan con creces a la mayoría de lo que hayas visto o jugado hasta ahora en la máquina de **Nintendo**. ***Speedway Racing*** pone al volante de un kart a lo más granado de la familia Disney (Mickey, Minnie, Donald, Goofy...) a través de todo **Estados Unidos**, con un total de 20 cirtuitos



Rare *ha puesto al volante de los Kart a los más populares personajes* ***Disney***, *desde Goofy a Donald, pasando por Daisy, Minnie o el infame Pete Patapalo.*





En un arcade de conducción como éste no podía faltar la competición directa entre dos, tres y hasta cuatro jugadores, con la sempiterna división de pantalla, tan habitual en ***Nintendo 64***.



Aunque no derrocha originalidad, la calidad gráfica de ***Mickey´s Speedway USA*** *es indiscutible, tanto por el uso del color como por el modelado de los personajes, en especial Goofy.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE

VALORACION

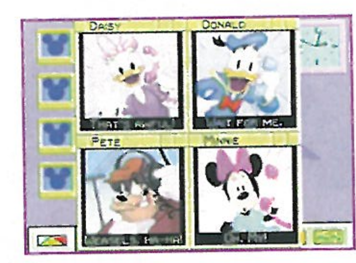
Aún siendo muy superior a la mayoría de los arcades de conducción que van apareciendo en NINTENDO 64, MICKEY´S SPEEDWAY USA no puede evitar dar la impresión de ser un mero título de encargo (muy bonito, eso sí) en cuya producción RARE sólo se ha esforzado lo necesario. A pesar de los tres años de su lanzamiento, DIDDY KONG RACING es bastante más interesante.

MICKEY´S SPEEDWAY USA

CONDUCCION

Megas	128
Jugadores	1-4
Circuitos	20
Personajes	9
Continuaciones	4
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	MEMORY PAK

ambientados en las ciudades y parajes más conocidos del país, desde **los Angeles** y **Chicago**, pasando por los Everglades de **Florida**, **el Gran Cañón** o **Nueva York**. La mecánica, los items, el sistema de derrapaje de los vehículos… todo parece calcado de *Mario Kart 64*, incluso los modos multijugador. No es mala cosa del todo, si tenemos en cuenta la calidad del original, pero a **Rare** se le debe exigir mucho más que sustituir simplemente a Yoshi por Goofy. ***Mickey´s Speedway USA*** goza de unos gráficos soberbios, buen sonido y una jugabilidad intachable, pero le falta la inspiración, el «toque» **Rare** que hizo de *Diddy Kong Racing* el rey de la conducción en ***N64***. ➾ **NEMESIS**





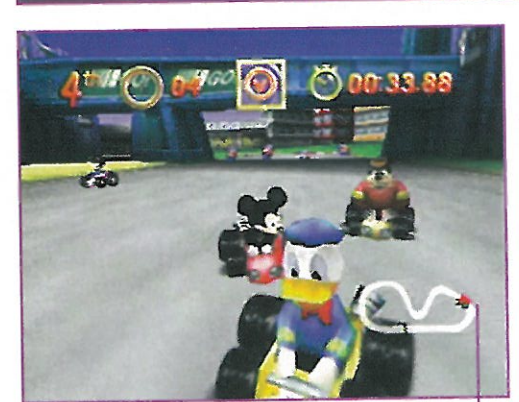






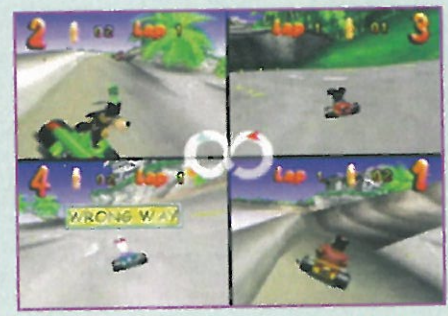
*Como ya hiciera en GoldenEye, **Rare** ha incorporado a **Mickey´s Speedway USA** un modo de pantalla 16:9 para que los usuarios de televisores de formato panorámico puedan sacar todo el jugo a los gráficos del juego.*





*En espera de sus dos grandes lanzamientos para el año 2001, **Dinosaur Planet** y **Conquer´s Bad Fur Day**, **Rare** nos presenta un cartucho simpático y divertido de jugar, aunque no muy original.*

Lo clásico al poder





Si algo funciona ¿Por qué cambiarlo? Así debieron de pensar la gente de **Rare** a la hora de diseñar los modos multijugador de **Mickey´s Speedway USA**, auténticos calcos de los que se pudieron ver en **Mario Kart 64**, ya sea en forma de carrera con **Split Screen** como en el duelo en un circuito cerrado.

GRAFICOS 93

Tanto los personajes (en especial Goofy) como los escenarios están a la altura del gran nivel de calidad al que nos tiene acostumbrados Rare. De destacar algo en particular, sería su gran colorido.

MUSICA 91

Con tanto techno y tanto chumda chumda invadiendo los videojuegos de todos los sistemas, es de agradecer que Rare haya apostado por simpáticas melodías al estilo de los viejos tiempos. La del menú es algo machacona.

SONIDO FX 87

Salvo por el sonido ratonero del motor de los karts, los FX no presentan queja alguna. Rare ha incorporado algunas frasecillas digitalizadas y los impactos con un arma a otro personaje. Lo mejor, el Dolby Surround.

JUGABILIDAD 89

Ser un calco de Mario Kart 64 al menos ofrece la ventaja de ser igual de divertido y jugable que el original. Se echa en falta algún modo de juego mínimamente novedoso.

GLOBAL



+ Gráficos, sonido y jugabilidad made in Rare.
- Es demasiado parecido a Mario Kart 64.

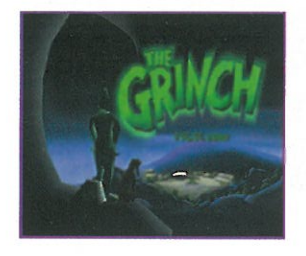
Oh, verde NAVIDAD

The Grinch

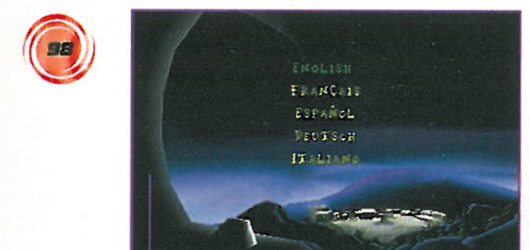
Se acercan las Navidades, y como cada año aparecen juegos en el mercado que nos proporcionan ese ambiente navideño tan necesario en estas fechas. Sin embargo, The Grinch dista bastante de presentarnos una visión bucólica de estas fiestas tan tradicionales.



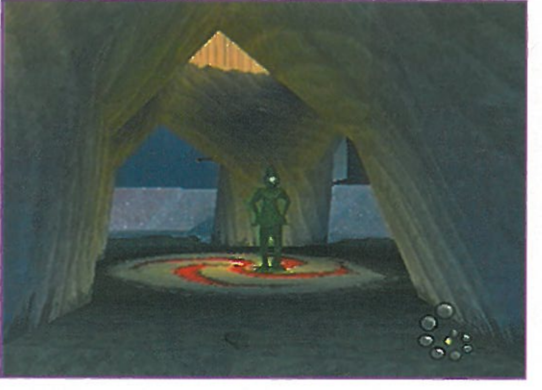
*Este es el **Grinch**, el siniestro personaje surgido de la mente del **Dr. Seuss** allá por los años cincuenta y que dio origen a toda una leyenda en los **Estados Unidos**.*

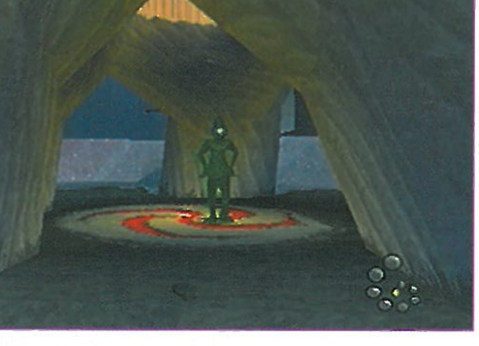


Y es que nuestra misión en este título que nos ocupa no será otra que amargarle las Navidades a unos empalagosos seres llamados los *whos*, que esperan estas fechas con gran impaciencia, a la vez que engalanan su ciudad y lo llenan todo de regalos. El personaje al que encarnamos, **el Grinch**, surgió de la imaginación de un tal **Dr. Seuss** en el año 57 y desde entonces, se ha convertido en un clásico en los **Estados Unidos**. Con el motivo del estreno de la película, en la que **Jim Carrey** encarna al siniestro personaje verde, KONAMI lanza un juego en el que podremos emular sus «travesuras». El juego está concebido como un arcade de plataformas 3D con algunas labores de investigación, en la línea de la saga SPYRO o del reciente MUPPETS MONSTER ADVENTURE. A lo largo de cuatro mundos tendremos que cumplir una serie de misiones como robar regalos, destrozar árboles de navidad o desordenar las felicitaciones navideñas



El juego cuenta con cinco idiomas, incluído el español. Además de traducir los textos, las voces están dobladas de una manera francamente buena.







*El fiel can que acompaña al **Grinch** se hará controlable en cualquier momento si pulsamos el botón Select. Con él podremos entrar en lugares pequeños.*



En cada uno de los cuatro mundos tendremos que completar una serie de misiones muy diferentes entre ellas, aunque para lograr pasar al siguiente no será necesario realizarlas todas.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	ARTIFICIAL MIND

VALORACION

si hubiera que elegir un adjetivo para definir este juego, sin duda alguna sería el de «correcto». Todos sus apartados rayan un gran nivel (sobre todo el doblaje), sin que ninguno desentone. Aunque pueda parecerlo, no es un juego infantil, sino que agradará a todos aquellos que necesitan más, tras acabar con los CRASH o los SPYRO, que sin duda son superiores. Aunque sobre gustos...

THE GRINCH

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Fases	4
Vidas	INFINITAS
Continuaciones	SI
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



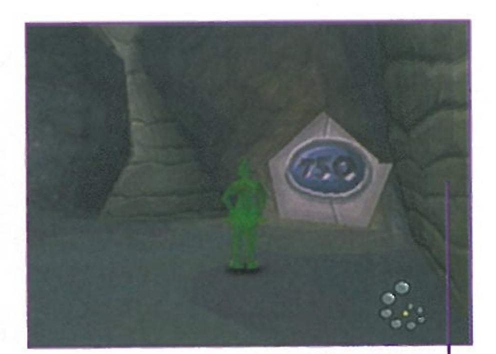
Esta máquina, situada en la guarida del **Grinch**, le servirá para montar los artefactos una vez que haya recogido todas las partes de sus respectivos planos.

Artefactos



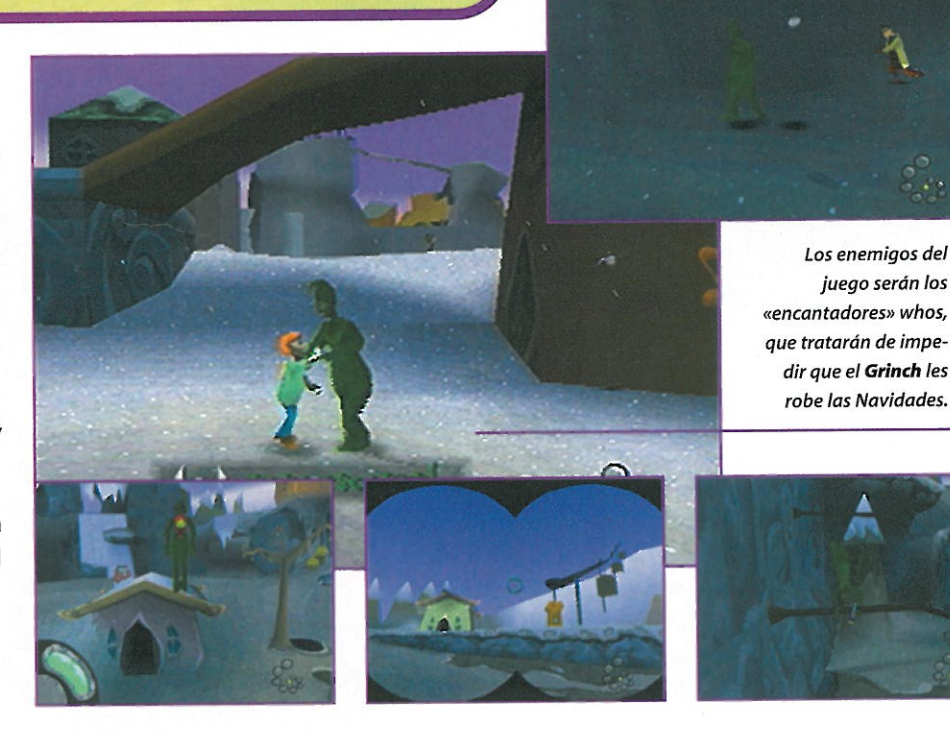


Estos son algunos de los útiles que tendrás que utilizar a lo largo del juego para llevar a buen término las diferentes misiones. Primero tendrás que encontrar sus piezas por el mapeado de las fases y luego montarlos a modo de *puzzle*.



Algunas puertas sólo se abrirán después de que el **Grinch** haya robado bastantes regalos.

en la oficina de correos. Según las vayamos cumpliendo, se abrirán las puertas a otras fases. La licencia cinematográfica esta vez no ha sido desaprovechada, creando un juego mediocre como otras tantas veces, aunque desde luego, este título tendrá mucho más éxito en el mercado americano, donde este **Grinch** es mucho más popular. Para nosotros se queda en un juego de plataformas bastante entretenido, de dificultad ajustada y con unos gráficos que, sin ser brillantes, cumplen a la perfección su cometido. Recomendable para todos, mención aparte merece el esfuerzo de KONAMI en la localización, voces incluídas, de todo el título para el mercado español, algo que hará más fácil su éxito aquí, sobre todo cuando comience la promoción de la película en nuestro país. **DANI3PO**



Los enemigos del juego serán los «encantadores» whos, que tratarán de impedir que el **Grinch** les robe las Navidades.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	88	92	89	89
La animación de los personajes está bastante lograda. El motor del juego es sólido, aunque las texturas son simples y a veces ocurren fallos como desapariciones de polígonos. Los escenarios no son muy variados.	una alegre melodía navideña nos acompañará en cada fase. La verdad es que son de una gran calidad y en ningún momento se hacen repetitivas, aunque no hubiera estado mal incluir algo más «siniestro».	sin duda alguna, lo mejor del juego es el excepcional doblaje de las voces, conservando las rimas del original inglés. En cuanto a los efectos, son variados y suenan bien, sobre todo los que provoca el verde protagonista.	el control es prácticamente perfecto, y la dificultad está muy ajustada, aunque a veces no sepas muy bien qué hacer para completar las misiones. La longitud del juego, sin embargo, debería ser algo mayor que 4 mundos.	+ el magnífico doblaje de las voces y el humor del juego. − es un plataformas más, no hay nada que no hayamos visto antes.

Doce del PLASTIBULO

Army Men Sarge's Heroes

La **plaga** Army Men se extiende a otros sistemas. Queda la esperanza de que, al igual que ésta, las **nuevas** entregas sean **superiores** en gráficos y jugabilidad.



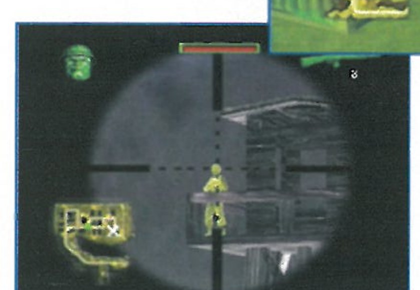
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACTIVE
PROGRAMADOR	MIDWAY



Sarge´s Heroes *combina escenarios más o menos reales, como pueblos en ruinas o campamentos militares, con otros de broma como cocinas, salones o jardines de gigantescas dimensiones.*

La contienda bélica entre los ejércitos marrón y verde se extiende a nuevos sistemas como **Dreamcast** y **PS2**, tras su «gloriosa» andadura por **Nintendo 64** y **PlayStation**. En este caso no es **3DO**, sino **Midway** quien firma esta nueva aventura de las tropas de plástico, y concretamente las andanzas del más carismático soldado del ejército verde, el sargento Hawk Lo primero que llama la atención de la versión **Dreamcast** de ***Sarge´s Heroes***, respecto a sus homónimos en **N64** y **PSX**, es su calidad gráfica, poca cosa en comparación con otros títulos para **DC** como *Shen Mue* o *Rayman 2*, pero todo un logro si lo contrastamos con los ofensivos gráficos de los *Army Men* para **PlayStation**. Por lo demás, ***Sarge´s Heroes*** sigue al pie de la letra la mecánica del resto de la saga, consistente en recoger y utilizar diverso armamento para aniquilar tropas, tanques y objetivos marrones. Las 16 misiones que ofrece ***Sarge´s Heroes*** no son tan atractivas como las de los *Operation Meltdown*, pero ofrecen cosillas tan intere-



*Dos ejemplos de lo que **Sarge´s Heroes** puede ofrecer, siempre y cuando encuentres las armas adecuadas. El rifle de francotirador es tan efectivo como silencioso.*



Aunque en el campo de batalla se comporten como auténticos carniceros, no hay que olvidar que se trata de soldaditos de plástico, capaces de derretirse ante la más mínima llama.



VALORACION

MIDWAY puede enorgullecerse de haber producido uno de los pocos ARMY MEN decentes que han salido al mercado. NO ofrece misiones tan apasionantes como las de los OPERATION MELTDOWN, pero posee buenos gráficos y la mecánica es bastante divertida. ojalá que los futuros ARMY MEN (que los habrá) sean por lo menos tan buenos como éste.

ARMY MEN SARGE´S HEROES

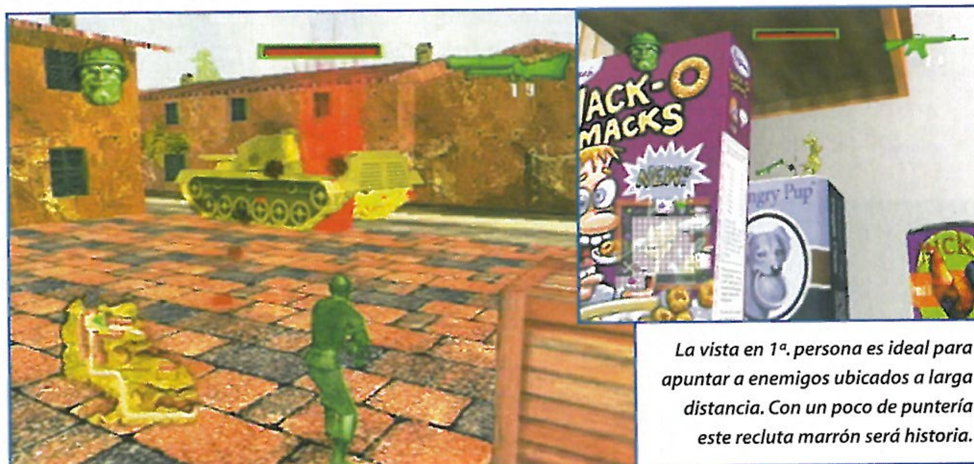
SHOOT´EM-UP

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Misiones	16
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

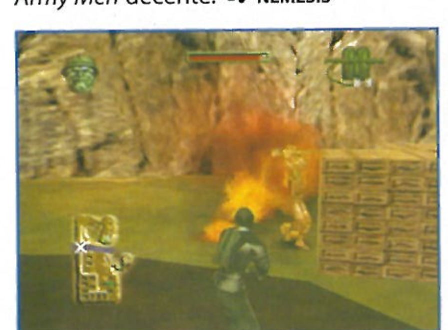




santes como atravesar un campo de minas detector en mano o tostar tanques mediante una lluvia incesante de granadas. Junto a escenarios más o menos serios, como campamentos militares o pueblos en ruinas, ***Sarge´s Heroes*** incorpora otros más chorras, ubicados en el mundo real, en cocinas, cuartos de estar e incluso un jardín. La perspectiva de disfrutar con una nueva avalancha de *Army Men*, pero ahora en **DC** y **PS2**, no creo que haga feliz a nadie, pero si por lo menos logran hacerlos más atractivos o por lo menos medianamente divertidos de jugar, como es el caso de ***Sarge´s Heroes***, todos (y en especial los que hemos sufrido esta saga en silencio) les estaremos estaremos eternamente agradecidos a **3DO**. Por favor, tengan piedad, sean buenos, dennos algún que otro *Army Men* decente. **NEMESIS**



La vista en 1ª. persona es ideal para apuntar a enemigos ubicados a larga distancia. Con un poco de puntería este recluta marrón será historia.





Los soldados marrones son tan agresivos como imbéciles. Podrás liquidarlos uno a uno con el rifle de francotirador sin que sus compañeros se den cuenta.



GRAFICOS 79

el mejor ARMY MEN producido hasta la fecha en cuanto a gráficos, aunque eso tampoco es decir mucho. Permite poner la imagen a 60 HZ, y tanto la animación de los soldados como los escenarios son de una calidad aceptable.

MUSICA 92

ya le gustaría a títulos más prestigiosos disponer de una banda sonora tan buena como la que ofrece Sarge´s Heroes. un auténtico score de película bélica que hará que subas el volumen de la TV al máximo.

SONIDO FX 81

Aunque los textos sí han sido traducidos al castellano, no ha sucedido lo mismo con las voces y diálogos digitalizados, que permanecen en inglés. eso sí, son de una gran calidad. Los efectos de sonido son flojitos.

JUGABILIDAD 86

Después de soportar el infierno de jugar con las distintas versiones de army men 3D o el reciente SARGE´S HEROES de PSX, el control de este juego parece una maravilla. Y algunas misiones son realmente interesantes.

GLOBAL



+ uno de los mejores ARMY MEN producidos hasta la fecha.
- ¿cuándo se cansará 3DO de producir entregas de ARMY MEN?

Vámonos «pa» EGIPTO

The Mummy



Konami ha sido la compañía encargada de realizar esta ***aventura*** en 3D basada en una de las películas más ***taquilleras*** de la temporada pasada, consiguiendo mantener la misma ambientación de ***misterio*** y acción que el ***largometraje.***



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	REBELLION



Tras una intro compuesta por imágenes extraídas de la película y con un hilo argumental similar a la versión cinematográfica, en ***The Mummy*** encarnaremos el papel del **Teniente O'Connell** (el prota de la peli) para adentrarnos en las tumbas de Hamunaptra, la ciudad de los muertos, en busca de los tesoros que allí se esconden. Con un entorno gráfico y un sistema de juego similar al de *Tomb Raider*, en ***La Momia*** se mezclan plataformas, acción y *puzzles*, sabiendo mantener un nivel de diversión y una dificultad ajustadí-











Rodeado de trampas

Columnas que se caen, suelos que desaparecen o pinchos que salen de la pared son algunas de las trampas que os chafarán más de una vida.



Entre fase y fase asistiremos a una serie de secuencias (con textos traducidos) que nos ayudarán a seguir el argumento del juego.

THE MUMMY

AVENTURA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	10+
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



sima que harán que pasarse los diferentes niveles del juego sea cosa difícil, pero sin que llegue a desesperar. Durante nuestro camino toparemos con todo un ejército de enemigos (excavadores, momias y otros muchos de más difícil catalogación) que nos obligarán a demostrar nuestra habilidad con cualquiera de las armas que tenemos a nuestra disposición, ya sea una pistola, un rifle, un machete o una simple antorcha. Además, todas las tumbas se encuentran plagadas de trampas que se activan en los momentos más inesperados, y que pondrán a prueba nuestros reflejos. Sin embargo, ***The Mummy*** no llega a convertirse en un juego sobresaliente por culpa de algunos fallos que a estas alturas parecen incomprensibles en **PlayStation**. Por ejemplo, el control del protagonista puede llegar a ser un poco impreciso (los saltos llegan a desesperar), y todo en la pantalla se mueve con demasiada brusquedad. A esto hay que sumarle unos escenarios oscuros que apenas nos permiten ver que hay dos pasos por delante nuestra. Aún así, «***La Momia***» consigue consolidarse como una buena opción de compra para **PSX** que os tendrá enganchados durante mucho tiempo, y que se convierte en la opción ideal para aquellos amantes de *Tomb Raider* que ya se hayan cansado de Lara (y de sus polígonos). **VAT69**



A lo largo del juego deberemos resolver puzzles y encontrar objetos que nos permitan seguir avanzando en la aventura.

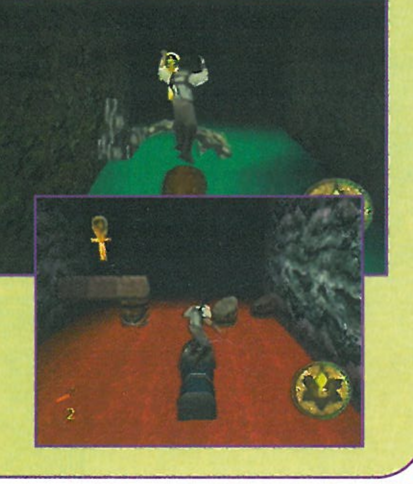
VALORACION

A menudo aparecen juegos que pretenden aprovechar el tirón creado por una película, pero que después no pasan de ser versiones mediocres. Este no es el caso de «The Mummy», un juego que, sin llegar a ser perfecto, consigue divertir a base de unos puzzles complejos, una ambientación a la altura del film y un ajustado nivel de dificultad. Si te gustó «La Momia», el juego te encantará.



Mini-juegos





Durante el juego tendremos que pasar una serie de mini-fases en las que veremos como el sistema de juego cambia radicalmente. Hacer surf sobre un tronco es un buen ejemplo de ello.

GRAFICOS 80

Los escenarios, además de ser variados, están muy detallados. Sin embargo, la animación del personaje y unos horizontes oscuros hacen que este sea el apartado más flojo del juego.

MUSICA 85

La banda sonora es muy parecida a la de la película, y se adapta perfectamente a las diversas situaciones del juego. El ritmo de la música aumenta a medida que lo hace la acción.

SONIDO FX 85

Aunque los textos estén en castellano, las voces del juego están en inglés. Por otro lado, los efectos de sonido como disparos o corrientes de ríos subterráneos están muy conseguidos.

JUGABILIDAD 85

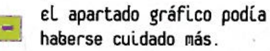
Cada vez que queráis dar un salto preciso os llevará media hora prepararlo (otra cosa es que acertéis), ya que al control le falta precisión. Aún así, el juego divierte y engancha.

GLOBAL



84

+ La variedad de situaciones que ofrece. La ambientación.



- El apartado gráfico podía haberse cuidado más.

Todo a tu ALCANCE

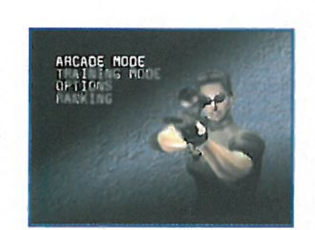
Silent Scope

Es ***difícil*** llegar a convertirse en un francotirador «profesional» si no disponemos de ***rifle***. Este detalle es el que le falta a Konami en la conversión de su Coin-Op.





FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCEI



Lo que en un principio se nos puede presentar como un reto, puede acabar convirtiéndose en una auténtica pesadilla. El control con el mando analógico es muy poco preciso y tendremos que ayudarnos del mando digital para afinar nuestra puntería,

Es de destacar sin embargo, los diferentes modos de juego que ha incluído **Konami** y que alargarán sobre manera, la vida de este título. En el modo Historia al acabar la primera fase podremos avanzar por diferentes caminos y enfrentarnos a distintos enemigos de final de fase. Sin lugar a dudas, la conversión de la recreativa es prácticamente perfecta, tanto gráficamente como por la suavidad con la que nos desplazamos por la pantalla. Pero, hemos de lamentar nuevamente que **Konami** haya desestimado el lanzar un rifle junto con el juego ya que su falta supone un un verdadero *handicap* en el modo *Shooting range* en el que no sólo tendremos que acabar con un determinado número de blancos en un determinado tiempo sino que además tendre-

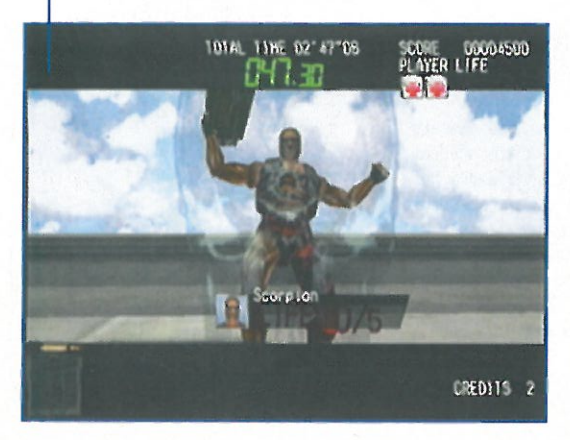


...que no Némesis, que por mas que te empeñes no conseguirás convencernos de que la rubia es tu novia y la morena tu profesora de aerobic.



Es de destacar que el juego no comience siempre en el mismo punto y nuestra posición de francotirador varíe de una partida a otra, encontrando enemigos incluso en nuestro mismo tejado.

Si afinamos nuestra puntería, seremos capaces de acertar al jefe de turno entre los ojos. Algo que nos gustaría con más de uno (entre ellos al dueño de Chosho Games, famoso buhonero del videojuego).



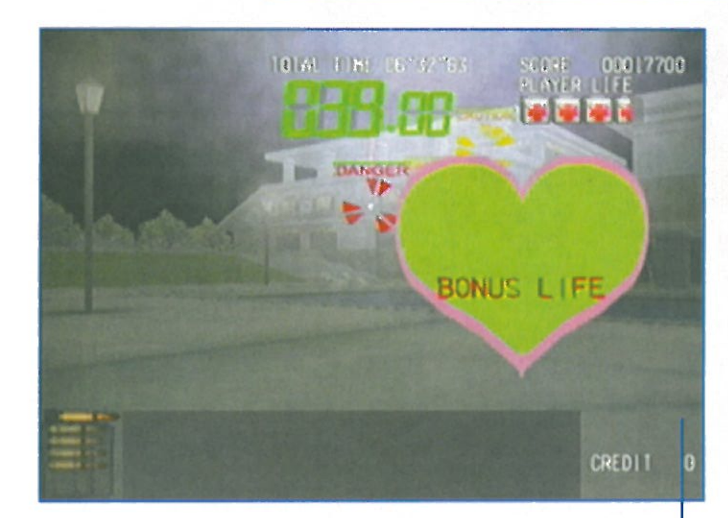
VALORACION

en definitiva, nos hallamos ante un título con unas opciones de juego muy variadas y una más que aceptable dificultad (noespereis acabároslo en las primeras partidas), solamente estropeado por la falta de precisión en la programación del mando analógico de Dreamcast. seguiremos diciendo que jugar sin rifle es una auténtica pena.

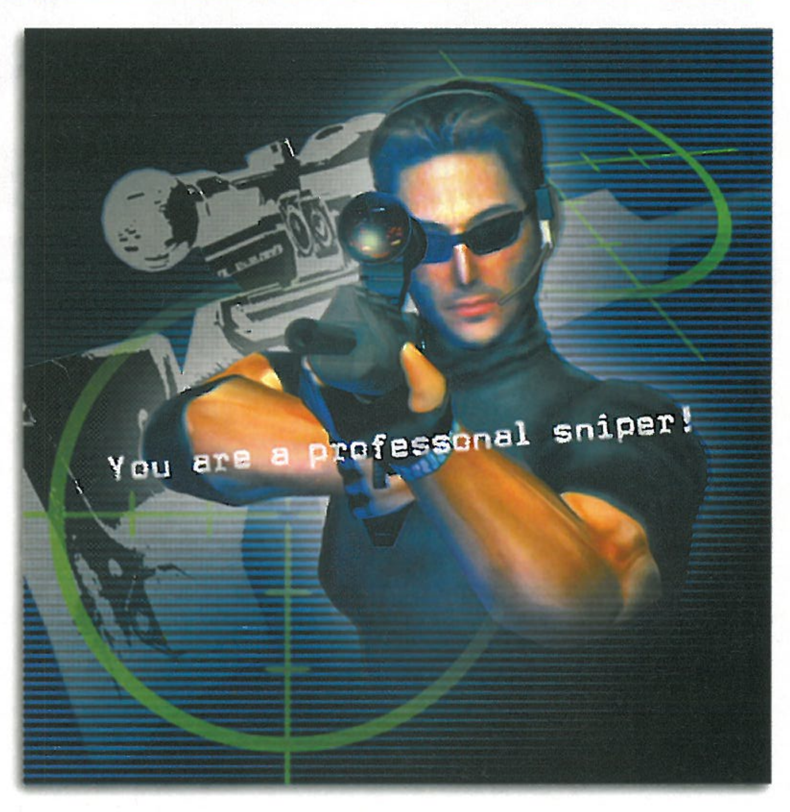
SILENT SCOPE

ARCADE

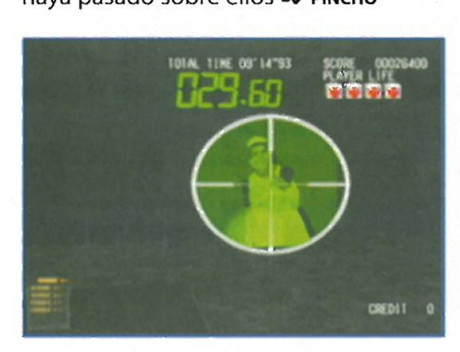
GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Vibration Pack	SI
Continuaciones	2
Internet	NO
Grabar Partida	VMS



cuando nuestra mirilla pase a través de blancos de contenido más o menos erótico se transformará en un corazón y nos dará una vida extra



mos que alcanzar una determinada puntuación que depende de donde impacten nuestros disparos, lo que hace que sea un verdadero alarde de destreza pasar tan solo la primera fase. A parte de este modo de juego en el que podremos mostrar nuestras habilidades tanto en la galería interior como en diversos escenarios de exterior, contamos con el modo *Time Attack*. Centrándonos en el modo Historia resulta realmente espectacular el asalto nocturno a la mansión del gran jefe en el que podremos optar por avanzar a través de un bosque o lanzarnos en paracaídas, disparando a diversos puntos de luz y, al contrario que en otras fases, no se nos revelará la posición de nuestros blancos hasta que nuestra mirilla no haya pasado sobre ellos **PINCHO**



En el punto de mira





En el menú de opciones podremos elegir el grado de violencia con el que queremos jugar permitiéndosenos cambiar el color de la sangre entre amarillo, verde o rojo o elegir el modo Flash en el que la pantalla parpadeará con cada impacto.




GRAFICOS 91
sin lugar a dudas, el punto fuerte del juego. El motor 3D de la máquina mueve con suavidad todos los elementos que se despliegan en la pantalla, especialmente destacado en las fases de asalto nocturno.

MUSICA 83
Acompaña perfectamente el desarrollo del juego, dándole un ambiente al estilo de las series de televisión de los años 70, muy al estilo de los Hombres de Harrelson. Serie sólo recordada por abuelas como el que suscribe.

SONIDO FX 86
otro de los puntos fuertes del juego, reproduciendo perfectamente el sonido de los distintos tipos de armas con las que disparamos.

JUGABILIDAD 76
en lo que debería destacar cualquier conversión de una recreativa es de lo que adolece este juego. Y es que el control con el mando de Dreamcast hará desesperar al más experto francotirador.

GLOBAL



\+ es una gran conversión de la recreativa original.

\- la no inclusión de un rifle o la posibilidad de utilizar otra pistola.

PLASTIC strike

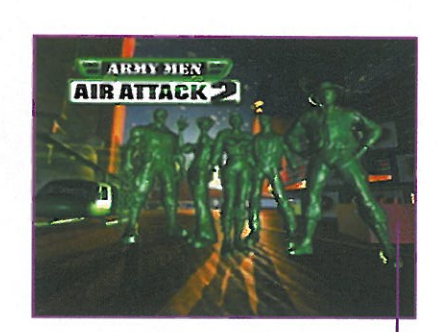
Army Men Air Attack 2

Los sempiternos soldaditos de plástico de 3DO vuelven a la carga, esta vez a los mandos de modernos helicópteros de combate. Si te van los juegos de guerra, esta es la oportunidad para librarte del ejército verde.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	3DO
PROGRAMADOR	3DO

Pese a lo que muchos puedan pensar, no nos encontramos ante una segunda parte que aproveche sin más el tirón de su predecesora y de todo el fenómeno ***Army Men*** tan irregularmente explotado por **3DO**. De sus tres líneas inspiradas por estos personajes (Sarge Heroes, Operation Meltdown y este Air Attack), ésta es sin duda, la parte más jugable y accesible para el público en general. Su mecánica nos recuerda bastante a los juegos de **Electronic Arts** de la saga **Strike**, aunque en esta ocasión todo tiene un estilo bastante más desenfadado. En cada una de las fases, ambientada en entornos a lo Micromachines (jardines, patios, etc.) tendrás que cumplir una misión concreta. Estas misiones tratarán de huir del típico «mata a todo bicho viviente» para introducir objetivos que den más variedad al juego, tales como fortificar la base o reunir piezas de un arma secreta. El apartado gráfico muestra escenarios sólidos y efectos especiales tales como explosiones muy bien realizados, con abundancia de efectos de luz que confieren gran espectacularidad. Como contrapartida, el terreno se forma demasiado cerca del helicóptero y algunas veces (aunque pocas) las ralentizaciones hacen acto de presencia en el juego. Las voces de los personajes (dobladas al castellano con gran maestría) ponen el toque de humor a un argumento más trabajado de lo que podría parecer en principio. Además de las 22 fases del



Estos son los verdes, protagonistas del juego, el piloto del helicóptero y los cuatro copilotos a tu disposición.







Puedes utilizar el gancho de tu helicóptero para atrapar objetos y lanzárselos a tus adversarios terrestres.





Tras cada fase, serás informado puntualmente del progreso de tu campaña contra el ejército de los marrones gracias al periódico de guerra.



VALORACION

- 3DO demuestra que, cuando se lo propone, sabe crear juegos divertidos para los cada vez más presentes hombrecillos verdes. Si te gustaba la saga Strike (Desert, Urban, etc.) te encantará este título. Si no jugaste, te sorprenderá lo fácil que es manejar un helicóptero en medio de una refriega entre ejércitos de distinto color. Diversión asegurada para los que huyan de las complicaciones.

ARMY MEN AIR ATTACK 2

SHOOT´EM UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	2
Fases	22
Continuaciones	SI
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD







A lo largo de las 22 fases de que consta el juego visitarás a bordo de tu helicóptero diez entornos a cada cual más pintoresco, desde un jardín japonés a una noche de Halloween pasando por el mismísimo salvaje Oeste americano.



Entre fase y fase serás recompensado con escenas de vídeo, dobladas al castellano, que reproducen las intrigas de esta contienda.



modo principal, el juego ofrece gran cantidad de opciones para que dos jugadores puedan pasárselo bien juntos. En definitiva, un respiro entre la mediocridad a la que nos tiene acostumbrados esta compañía, y un buen juego, sin grandes pretensiones, pero que sabe hacerse divertido para todo tipo de público. **DANI3PO**



Dos Jugadores

El juego cuenta con dos modos para dos jugadores. Por una parte, puedes jugar cooperativamente la aventura normal, y por otra hay cuatro modalidades en las que te enfrentarás a tu compañero.



Los cuatro modos de enfrentamiento proponen desde caza de insectos al típico dogfight.







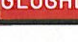
Antes de lanzarte a la caza del segundo jugador tanto él como tú podréis elegir tanto vehículo, helicóptero claro, como copiloto.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
83	82	90	91
este apartado nunca ha sido el punto fuerte de los títulos protagonizados por los Army men, y este juego no es una excepción. sin embargo, tampoco desentonan demasiado y presentan algunos destellos de calidad.	Melodías inspiradas en marchas militares dan el aire castrense que el juego necesita, aunque la verdad es que pasan algo desapercibidas bajo los efectos de sonido. No se hacen molestas en ningún momento.	como se espera en un juego con tanta acción, los efectos de disparos, bombas y demás inundan los canales de sonido con bastante calidad. Las voces de los personajes, dobladas al castellano, ponen la guinda a este apartado.	sin duda, este es el aspecto más cuidado, gracias a un control sencillo e intuitivo y a una dificultad ajustada y ascendente. proporciona horas de diversión que se alargan gracias a las modalidades multijugador.

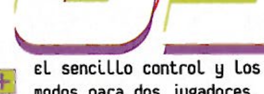
GLOBAL



89



+ el sencillo control y los modos para dos jugadores.



- a veces el motor gráfico petardea y se ralentiza.



Power Rangers Lightspeed Rescue



La tierra está amenazada. Ellos son nuestra única esperanza. Sí, han vuelto. Los superhéroes del casco ahumado y el traje ceñido (iconos eróticos para algunos miembros de la redacción) atacan de nuevo.

Antes de enfrentarte a la aventura podrás elegir entre los cinco rangers: pink, blue, red, green y yellow. Al acabar el juego se unirá otro.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	CLIMAX

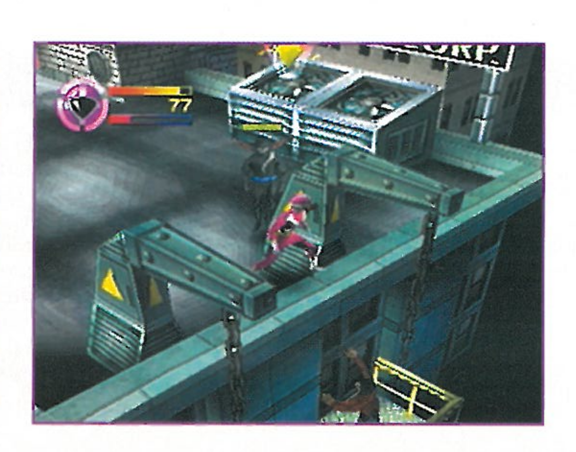


Hace algunos años una fiebre procedente de los **Estados Unidos** (la verdad es que estos *yankees* se obsesionan por cualquier cosa, léase **Pokemon**) asaltó **España** dejando tras ella toda una colección de juegos para las consolas más variadas. Los protagonistas eran cinco jovenzuelos sanotes que se convertían en héroes invocando a algún animal prehistórico, y que luchaban a bordo de un engendro mecánico contra bestias de látex en medio de una ciudad de cartón piedra. Cuando creíamos que todo esto era ya cosa del pasado, THQ nos sorprende y lanza un juego, el primero de esta serie para **Playstation/PSone**, basado en la séptima temporada de esta serie, que sigue con éxito su andadura más allá del Atlántico. Encarnando a cualquiera de los cinco héroes, tendrás que hacer frente a puñetazo limpio a todos los enemigos (bastante repetitivos, por cierto), mientras cumples misiones consistentes en rescatar rehenes o encontrar determinados objetos por todo el amplio mapeado. La verdad es que realizar estas labores es bastante sencillo, y no te supondrá ningún quebra-



VALORACION

● Puede que los puristas de PLAYSTATION/PSONE rechacen el juego con sólo ver la presentación, pero la verdad es que la primera incursión de los POWER RANGERS en esta consola no ha sido tan penosa como cabría esperar dados sus antecedentes en otras consolas. Un BEAT´EM UP con algunas gotas de investigación bastante entretenido que cuenta con el aliciente de la licencia de la serie, algo que encantará a sus fans (que de todo hay en este mundo).



POWER RANGERS LIGHTSPEED...

BEAT´EM UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	15
Continuaciones	5
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Escenas





En algunas fases tendrás que luchar controlando al todopoderoso Megazord contra los superfulanos de la serie.

Entre fase y fase serás obsequiado con multitud de escenas procedentes de la serie de televisión, que en **Estados Unidos** ya va por su séptima temporada. Además existe una galería donde poder observarlas con mayor detenimiento si eres un fan acérrimo de estos súper- mozalbetes.







El juego ofrece un modo de dos jugadores simultáneos que sigue el mismo desarrollo que el juego normal. Podrás combinar con un amigo tus colores favoritos: «si mezclo y remuevo, azul y amarillo, sale el color verde, no es magia, es sencilloooo....»



Las gemas que encontrarás por el mapeado te servirán para rellenar la barra de ataques especiales del ranger. Según su color serán más o menos efectivas.

dero de cabeza. Tampoco los enemigos te supondrán ningún reto , ni siquiera los finales. El juego está orientado claramente hacia el público infantil /juvenil. El apartado técnico, sin ser malo de solemnidad como en juegos anteriores, no ofrece nada espectacular, aunque cumple su cometido con cierta solvencia, sobre todo en lo que a gráficos se refiere. En cuanto al control, al principio parece poco fiable, aunque te acostumbras pronto dada lo poco exigente que es el juego en este aspecto. DANI 3PO





GRAFICOS 80

No son sin duda lo mejor del juego, pero al menos el entorno 3D es bastante correcto y se mueve con fluidez. Lo que no es de recibo es la penosa animación, estilo momia artrítica, de la que hacen gala los rangers.

MUSICA 82

La música es la misma exactamente que la de la serie de televisión, con todo lo que ello implica. Suena con nitidez, pero el estilo «polifónico cutresco» probablemente no agradará a los que no sean fans de estos chicos.

SONIDO FX 79

Los rangers emiten sus gritos de guerra durante la lucha, y en los menús se puede escuchar la cabecera hablada de la serie, todo ello con gran calidad. En cambio, los golpes y demás onomatopeyas suenan de un modo penoso.

JUGABILIDAD 84

El juego, a pesar de sus fallos, sabe hacerse ameno por su desarrollo sin pretensiones, que acaba enganchando. Eso sí, es bastante fácil completar todas sus fases. En cambio, el modo dos jugadores alargará su vida.

GLOBAL



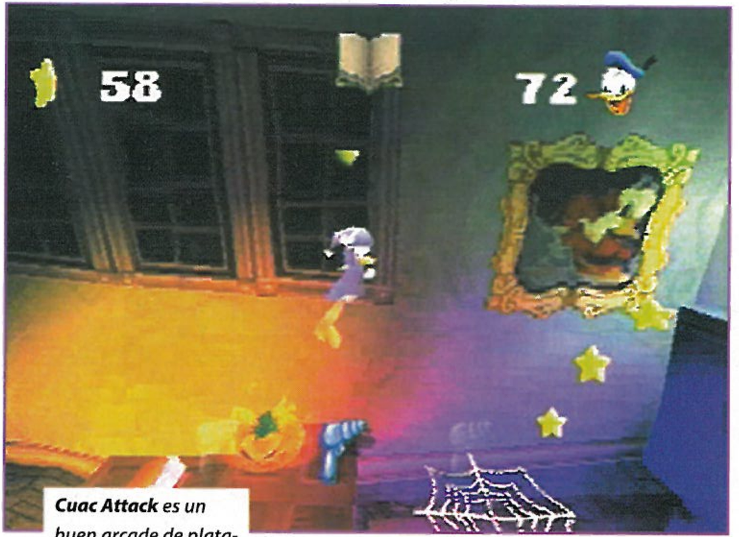
83

\+ Es un beat´em up con dosis de aventura, algo entretenido

\- Los elemenos técnicos en general y las fases en las que controlas al Megazord.

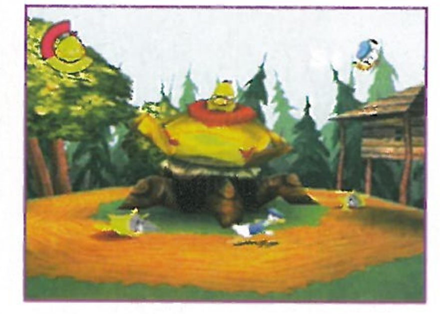
Chineza BATURRA

Pato Donald Cuac Attack



Cuac Attack es un buen arcade de plataformas, pero acaba hundiéndose ante su total ausencia de dificultad. Podrás acumular hasta 85 vidas.

Desde la **milenaria** China nos llega la versión PlayStation de Cuac Attack, un simpático arcade de **plataformas** protagonizado por el encantador pero, algo irascible Pato Donald. Un título al más puro estilo Disney **destinado** a los más pequeños.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT



Cuac Attack se presenta como el juego ideal para introducir a los usuarios más jóvenes en el apasionante universo de los arcades de plataformas.

En el colmo del exotismo, cada una de las versiones de ***Cuac Attack*** proviene de un país y continente distinto. La entrega **PS2** es canadiense, **N64** de Marruecos, **GB** de Italia, y ésta para **PlayStation** nos llega ni más ni menos, que desde China, y es obra de la misma gente que concibió la prodigiosa adaptación de *Rayman 2* para **PSX**. A pesar de contar con el hardware más flojo, en comparación con **N64** y **PS2**, los gráficos de ***Cuac Attack*** no decepcionarán a ningún usuario de **PlayStation**. Donald se comporta de la misma manera cómica e irascible que en los dibujos animados, los escenarios destacan por su colorido y abundancia de detalles (los mejores son el

Los disfraces de Donald

Cuac Attack incluye la posibilidad de cambiar el eterno traje de marinero de **Donald** por otro tipo de ropa, desde un pijama a una camisa hawaiana típica de un turista. Para obtener el traje de cada fase antes debes recuperar todos los juguetes de los sobrinos y superar el reto de Narciso.



VALORACION

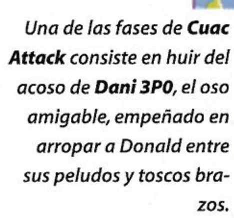
● Normalmente, la mayoría de los juegos con licencia Disney van destinados al público juvenil pero logran cautivar a más de un usuario adulto. Siempre ha sido así con títulos como Quackshot, El Libro de la Selva (el plataformas de David Perry, no el de baile), etc... este no es el caso de Cuac Attack. Su flojísimo nivel de dificultad lo convierte en un título indicado sólo para los más pequeños. Si eres un adulto te lo fundirás en poco más de dos horas.

PATO DONALD CUAC ATTACK

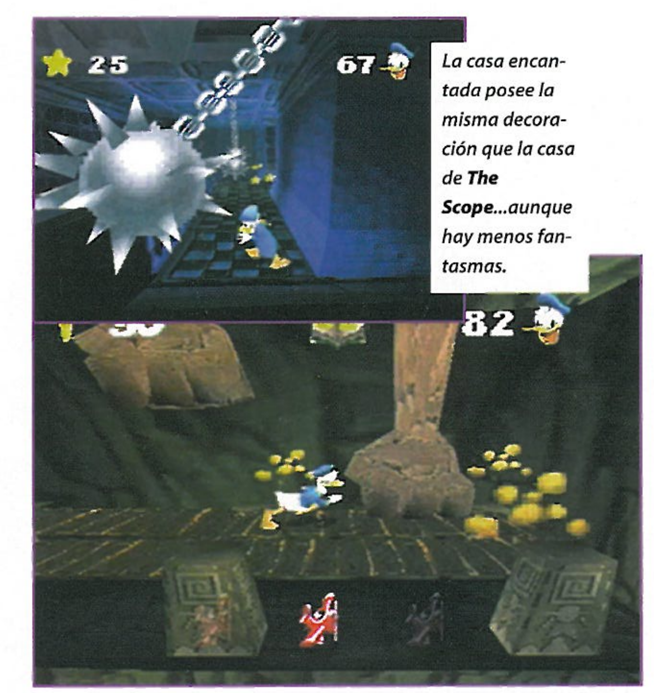
PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Fases	24
Vidas	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

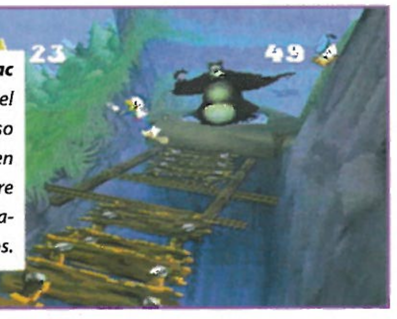
templo y la casa encantada), sigue la mecánica clásica de un *Crash Bandicoot* y el control del personaje es intachable. ***Cuac Attack*** sería uno de los mejores plataformas del año para la plataforma de **Sony** de no ser por su flojísimo nivel de dificultad. **Ubi Soft** ha destinado este juego a usuarios de seis a doce años. Cualquiera que supere esta edad, y sea mínimamente hábil con los arcades de plataformas, se fundirá las 24 fases en poco más de tres horas, pudiendo cosechar (como en mi caso) hasta 85 vidas. El salto doble de Donald (que permite evitar cualquier tipo de caida desafortunada) y la abundancia de vidas extras hace que sea imposible no superar cualquier fase en unos pocos minutos.



Una vez finalizado el juego, ***Cuac Attack*** ofrece la posibilidad de obtener unos cuantos extras, como nuevos trajes para Donald o la opción de batir tu tiempo en cada fase, pero no basta para mantener la atención sobre este título, una vez superados sus cinco mundos. Los niños son el público potencial y único al que va indicado ***Cuac Attack***, y la verdad es que no van a sentirse defraudados, dado la gran cantidad de personajes Disney (Los Apandadores, Jorgito, Juanito y Jaimito, Ungenio o Mágica de Hechizo) que aparecen en el juego. Los usuarios adultos deberemos conformarnos con otros títulos, o rescatar del armario el *QuackShot* de **MD**. Ese sí que era un buen juego ➾ **NEMESIS**



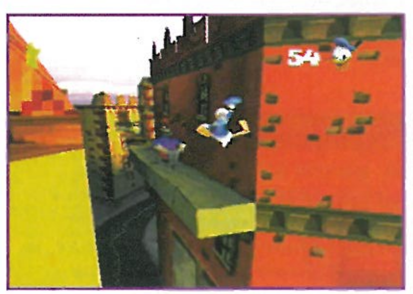
*La casa encantada posee la misma decoración que la casa de **The Scope**...aunque hay menos fantasmas.*



*Una de las fases de **Cuac Attack** consiste en huir del acoso de **Dani 3P0**, el oso amigable, empeñado en arropar a Donald entre sus peludos y toscos brazos.*



Una divertidísima secuencia de vídeo, con voces en castellano, sirve como prólogo a la aventura de Donald.







GRAFICOS 88

El equipo de programación, con sede en China, de Ubi Soft vuelve a demostrar la potencia del motor gráfico utilizado en Rayman 2. Lo mejor del juego, el colorido y el diseño de las fases.

MUSICA 87

Sin ser tampoco una maravilla, la música de Cuac Attack tiene ritmo y pega bastante bien con el desarrollo del juego. Aún así, y pese a sus limitaciones, prefiero la música del viejo Quackshoot de Megadrive.

SONIDO FX 85

Se echa en falta la abundancia de voces digitalizadas de la entrega PS2, pero en cambio ofrece un extenso repertorio de efectos de sonido durante el juego. El doblaje al castellano de la intro es excelente.

JUGABILIDAD 79

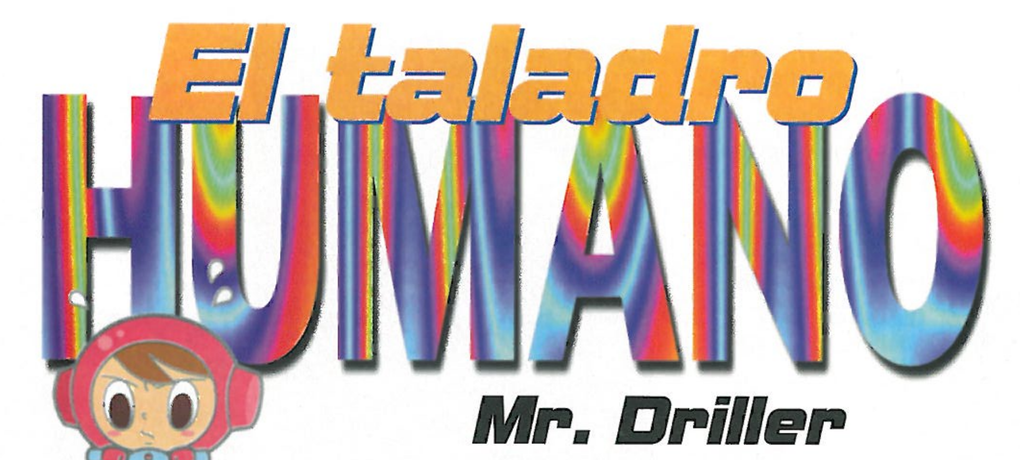
El control de Donald es intachable, pero la excesiva facilidad del juego (el salto doble hace casi imposible caerse de las plataformas) y la gran cantidad de vidas acaba por hundir todo el conjunto.

GLOBAL



80

+ Los gráficos. El protagonista. Ideal para niños muy torpes.
- Si tienes más de doce años, completarás el juego de una sola tacada.



El taladro HUMANO

Mr. Driller

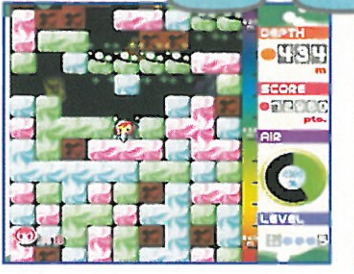




¡El pánico se ha hecho presa de la gente!

¡Rápido, llama al Sr.Taladrador!

OPRIME EL BOTÓN DE COMENZAR



¡Aire! *A medida que avanzamos hacia el fondo del pozo iremos perdiendo oxígeno, el cual tendremos que recuperar recogiendo pequeñas cápsulas.*

SUPER Information	
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	NAMCO

El género de los *puzzles*, detenido desde hace tiempo, reaparece con fuerza en el panorama lúdico con títulos como *Fantavision* para **PS2** o este ***Mr. Driller*** para **Dreamcast**. Como se puede deducir por las pantallas, nuestro principal objetivo en este nuevo título de **Namco** consistirá en llegar hasta el fondo de la pantalla, taladrando y haciendo desaparacer bloques de colores que, como si de *Puyo Puyo* se tratase, se volatilizarán al unirse en grupos de más de cuatro. ***Mr. Driller*** posee una jugabilidad simple e intuitiva y un llamativo apartado gráfico con elementos indispensables para convertir un *puzzle* en todo un clásico. Lo único que echamos en falta en ***Mr. Driller*** es el indispensable modo para dos jugadores. **DOC**

VALORACION

Desde la aparición del adictivo Bust a Move, ningún puzzle había irrumpido con tanta fuerza como Mr. Driller en el mercado «consolero». El título de Namco posee los elementos necesarios para convertirse en todo un clásico del género del puzzle: gráficos llamativos y jugabilidad intuitiva y simple capaz de enganchar a cualquiera en segundos.

MR. DRILLER

PUZZLE

GD ROM	
Jugadores	1
Modos de Juego	3
Fases	15+19 (Arcade+Time Attack)
Continuaciones	NO
Vibration Pack	NO
Visual Memory	SI (12 BLOQUES)

GRAFICOS 85

Aunque el apartado gráfico de Mr. Driller no puede compararse al de títulos como Fantavision, no se le puede pedir mucho más para ser un puzzle; aspecto simple, llamativo y de una estética de lo más «cute».

MUSICA 85

Simpáticas melodías acompañarán a Mr. Driller en su camino hacia el fondo de cada uno de los escenarios. De esas que en pocos minutos acabaremos tarareando, independientemente de nuestros gustos musicales.

SONIDO FX 84

Acorde con el aspecto visual de Mr. Driller, los efectos de sonido se asemejan a los que escucharíamos durante un capítulo de alguna serie de dibujos animados como «Las supernenas».

JUGABILIDAD 89

El apartado más importante en este tipo de juegos ha sido resuelto brillantemente por Namco, dotando a Mr. Driller de una jugabilidad intuitiva y simple, capaz de enganchar a cualquiera en la primera partida.

GLOBAL

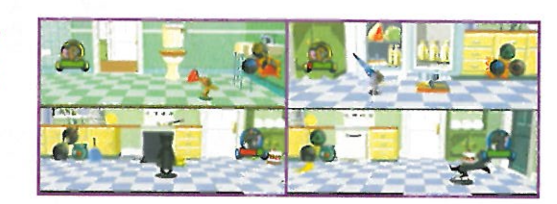


+ Intuitivo, simple y adictivo, tal y como debe ser un buen puzzle.

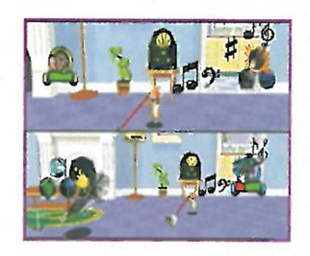
− A primera vista puede parecer fácil, pero cuando juegas...


Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
www.zetamultimedia.com

Para tirarse los TRASTOS



Siguiendo la mecánica de Spy Vs. Spy, **Wartogh** devuelve la infancia a aquellos que veían **Tom & Jerry** y quieren seguir disfrutando de los golpes y tortazos



Tom & Jerry

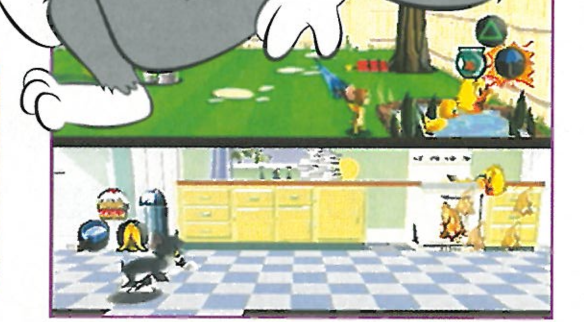
Aquellos que adoraban los dibujos de **Tom & Jerry**, sin duda adorarán el juego de **Wartogh**, porque es una réplica tanto de escenarios como de personajes, música y argumento. La mecánica es sencilla: durante 15 fases **Tom & Jerry** se perseguirán por las habitaciones de la casa, donde encontrarán unos objetos con los que golpear al contrario y otros para arrojarle. Además las trampas nos dificultarán la huida. El juego siempre es igual, y sólo aumenta la dificultad con el resto de personajes. En ese caso tenemos que conseguir unos determinados objetos antes que el otro y llevarlos a un determinado lugar. El modo para dos jugadores no es más divertido, y sigue siendo lo mismo. Tal vez una buena terapia si pensamos que el gato es alguien a quien no soportamos...

ORION

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT





VALORACION

para iniciar a los más pequeños en el mundo del videojuego, éste es un juego ideal por el humor con el que los personajes se estampan peceras, se dan sartenazos o se escurren con la mantequilla (parece la redacción de SUPER JUEGOS). para los mayores es demasiado repetitivo.

TOM & JERRY

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 75

Tienen un buen acabado y son coloristas y llenos de detalle. si no tienen mayor riqueza es debido a que los escenarios están basados en las habitaciones de la casa, igual que en los dibujos, y eso no da demasiado juego.

MUSICA 76

La música está basada en la serie de dibujos. es divertida y animada. Al jugar te parecerá que estás dentro de uno de los divertidos episodios de TOM & JERRY.

SONIDO FX 74

este apartado está un poco limitado, porque prácticamente sólo se reduce a unos pocos sonidos de golpes y tortazos sin demasiada dificultad.si los personajes secundarios hubieran mantenido diálogos, habría sido más enriquecedor.

JUGABILIDAD 74

es extremadamente fácil. cualquier niño podría pasarse el juego sin problemas en poco tiempo. La mecánica es sencilla y se repite en cada fase sin que aumente la dificultad al avanzar en el juego, excepto cuando aparecen los otros personajes

GLOBAL



\+ Las fases con otros personajes. el humor con el que golpeamos a Tom.

\- La dificultad no aumenta y a veces es aburrido. la pantalla dividida.

Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

El Capitán Trueno

EDICIÓN LIMITADA
3.995 ptas

CD-ROM PARA WINDOWS

EL CAPITÁN TRUENO
VÍCTOR MORA - FUENTES MAN
DOS AVENTURAS COMPLETAS!
LA HORDA DE AKBAR
LAS RUINAS DE TINTAGEL

Zeta MultiMedia
El Capitán Trueno
En la montaña de los suspiros
CD-ROM para WINDOWS

Incluye un CD-ROM + un cómic de regalo

Antena 3



La aventura empieza con el Capitán Trueno, Goliath y Crispín en un barco.



Un mensajero desde el muelle llama a gritos al Capitán, él se asoma y desciende por la pasarela para recibir el mensaje. Después de leerlo detenidamente se despide de sus amigos diciendo que tengan suerte en encontrar la Espada del Toledano, que ha sido robada.



El barco se aleja y el Capitán queda pensativo: es la primera vez que se encuentra solo, sin sus compañeros de aventuras, pero debe ir a Granada a visitar a su amigo el califa Bel-Jazid, el cual le dice en el mensaje que acuda sin tardanza por un asunto de suma importancia.



El califa Beler Bel-Jazid debe abdicar a favor de Albud si quiere ver con vida a su hijo, pero se niega rotundamente a dejar el poder en manos de la familia Albud-Malig, conocida por sus asesinatos y tratos sucios con tribus de bárbaros. Nuestro héroe, con la inestimable ayuda de tu ingenio y apremio, tendrá que rescatar a Bil-Bil y desenmascarar las taimadas intenciones del Visir.

En la Montaña de los Suspiros

¡¡EN TU QUIOSCO!!



JAQUE...CA

Virtual Kasparov



La imagen del **astro ruso** sirve de gancho para dar a conocer un simulador de **ajedrez** sólo apto para los amantes de este ¿deporte?

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	TITUS





KASPAROV *Las reseñas autobiográficas del campeón ruso son las principales razones del nombre de este juego. Si fuera un futbolista, aún tendría algo de tirón en* ***España...***



Tableros

Unos más afortunados que otros (en general bastante aburridos), y la posibilidad de verlos en 2 o en 3 dimensiones. Interesante.





La famosa maldición que soportan todos los deportistas que protagonizan un videojuego ha llegado al mundo del ajedrez. El juego protagonizado por el gran maestro **Kasparov** sale al mercado justo en el momento en que pierde el campeonato del mundo tras muchos años ganándolo. Pero en fin, el caso es que ***Virtual Kasparov*** es, como habréis adivinado, un simulador de ajedrez para **PlayStation**, que carece de una presentación y unos gráficos acordes con los tiempos que corren, pero que cuenta con la siempre adictiva mecánica del juego que emula. Así pues, los principales méritos están, no en el juego, sino en el propio ajedrez. El resto sólo interesará a los fans del maestro ruso. **THE SCOPE**

VALORACION

Partiendo de la base de que me enamoré del ajedrez cuando aún tenía melena, y a pesar de no ser ninguna fiera en el tablero, VIRTUAL KASPAROV no me ha convencido. Su presentación es insulsa a más no poder, el diseño de los tableros es aburrido y la presencia de KASPAROV es más de relleno que otra cosa. Sólo para amantes del tablero.

VIRTUAL KASPAROV

SIMULADOR DE AJEDREZ

CD ROM

Jugadores	1-2
Modos de Juego	1
Fases	12 rivales
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Memory Card	SI

GRAFICOS 65

Nadie se atreverá a exigirle demasiado a un juego de ajedrez, pero vaya, salvo lo referente a KASPAROV, el resto de gráficos es bastante soso.

MUSICA 70

Igualmente, como habrás podido adivinar, la música de este juego no quedará grabada en tu memoria. Para pensar nada mejor que el silencio.

SONIDO FX 65

Mientras los peones no disparen o los alfiles utilicen rayos láser para destrozar a las piezas rivales, dudo que nadie pueda sacar provecho a este apartado, por muy buen programador que se sea.

JUGABILIDAD 80

Olvidándonos de que cuando más divierte el ajedrez es jugando cara a cara, el hecho es que VIRTUAL KASPAROV entretendrá a los fanáticos del ajedrez. Y si no sabes ni quieres jugar, ¿qué haces leyendo esto?

GLOBAL



\+ El nombre de KASPAROV. Incluye un tutorial interesante.

\- Que como mucho sepas jugar al parchís... y con instrucciones.

Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Mortadelo y Filemón

EDICIÓN LIMITADA
3.995 ptas

CD-ROM PARA WINDOWS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
LOS MONSTRUOS

Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Terror, Espanto y Pavor
CD-ROM para WINDOWS

Incluye un CD-ROM + un cómic de regalo

Antena 3



La máquina que ha inventado el profesor Bacterio, la que permite viajar al mundo del cine, de nuevo se estropea.



Mortadelo y Filemón se encuentran en el mundo del cine de terror y no podrán salir de allí si no la reparan.



La única persona que les puede ayudar es el Profesor Ibáñezstein, un enigmático y chiflado doctor que hace un trato con ellos por el cual se compromete a reparar su máquina...



...siempre y cuando Mortadelo y Filemón estén dispuestos a viajar por las más famosas películas de terror para conseguir los elementos necesarios para crear "su criatura".

Terror, Espanto y Pavor

¡¡EN TU QUIOSCO!!



www.zetamultimedia.com

Ya hemos elegido, ¿y tu?



XPLODERGB

El cartucho de trucos definitivo para tu GameBoyTM
Incluye códigos para conseguir a Mew.

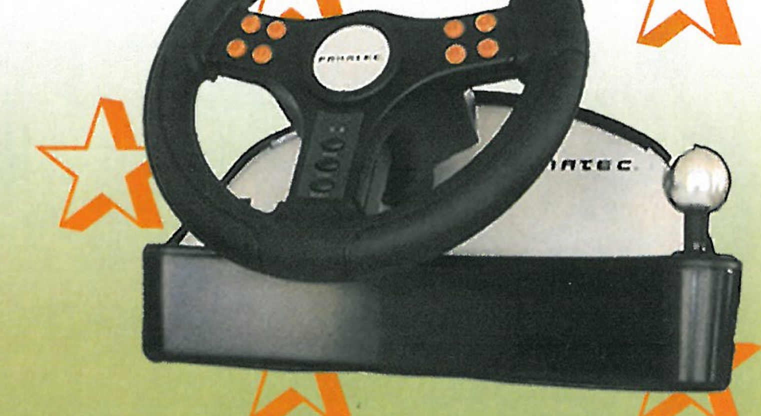


PORTA GAMEBOY



MUEBLE UNIVERSAL

Valido para cualquier tipo de consola





VOLANTE SPEEDSTER

Construcción sólida y conducción fiable

AHORA A LA VENTA TAMBIEN EN:





¿Podrás esperar hasta Reyes?
PISTOLA FALCON
Con puntero láser
PISTOLA SCORPION
La nº 1 del mercado
PISTOLA AVENGER
Con pedal y vibración
MEMORIAS DE 2, 4 Y 8MB
Sin compresión de datos
Tecnología flash
MANDO CYBER SHO
Dual shock
Con infra rojos
ARDISTEL, S.L.
http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

Los de verde piden REVANCHA

¡Venganza Marciana!

Con algunos meses de ***diferencia***, pero con la misma ***calidad*** que ya mostraba la primera entrega, así presenta INFOGRAMES ¡Venganza Marciana! una aventura que ***vale*** por dos.



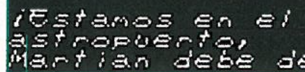


SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGR.LYON







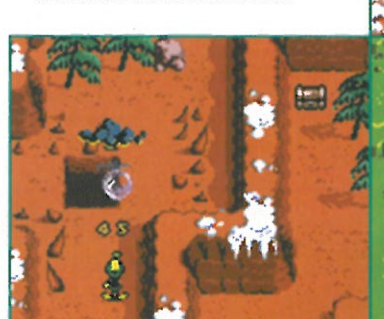




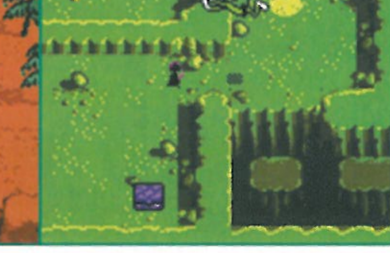
*En lugar de hacer amigos como ocurría en ¡Martian Alert!, en **¡Venganza Marciana!** Marvin hipnotiza sus enemigos. Esta es la única manera de que estos lleguen a unirse a la oscura causa que Marvin y K9 persiguen.*

La aventura da comienzo lejos de la Tierra, donde Marvin debe conseguir las baterías y el radar que le permitan viajar a la tierra. Esta es la primera de las novedades existentes.









La venganza marciana está en marcha, de la mano de **Infogrames** como era de esperar, y lo hace con una aventura que aún situándose en un mapeado semejante al de ¡*Martian Alert*!, conforma una aventura totalmente diferente en su desarrollo. ***¡Venganza Marciana!*** es la culminación a un original concepto que llevó a muchos a pensar que la productora francesa pretendía plagiar en cierto modo el modus operandi de la hiper-valorada serie *Pokémon*. Nada más lejos de la realidad. El concepto de *¡Martian Alert!* y, por extensión, de



VALORACION

● cuando las cosas se hacen bien, el éxito está asegurado. el éxito conseguido por ¡MARTIAN ALERT! se volverá a repetir, a buen seguro, con esta segunda entrega de la saga. quien disfrutó con la primera parte, encontrará en ésta una original forma de continuación.

VENGANZA MARCIANA

AVENTURA

Megas	16
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGÍA
Personajes	42
Pers. Controlables	16
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)

este **¡Venganza Marciana!**, es una buena muestra de lo que se debe hacer con un futuro buen juego. Un inmeso mapeado de 16 x 16 pantallas (tamaño semejante al mapa principal de ZELDA: LINK'S AWAKENING), infinidad de mapeados extras en construcciones o cuevas y gran variedad en el diseño de localizaciones y situaciones. Por si fuera poco, **¡Venganza Marciana!** permite controlar a un total de 16 personajes, cada uno con sus habilidades, que deberán buscar la forma de avanzar un poquito más a cada momento. Una genial aventura, llena de sorpresas, que agradará por igual a los pequeños de la casa y, por qué no, a quellos ya creciditos que quieran rememorar viejos tiempos. Por último, con **¡VENGANZA MARCIANA!** se da vía libre a la posibilidad de acceder a los niveles secretos que *¡Martian Alert!* y esta segunda entrega ocultan. El intercambio de personajes será la llave que nos permita acceder a esos lugares que, de otra forma, serían imposibles de descubrir. Una aventura única. **J. C. MAYERICK**

Más puzzles por favor

En *¡Venganza Marciana!* se ha aumentado el número de situaciones «diferentes» que aparecen durante el juego. Un ejemplo es la *coin-op* Smokey, un sencillo *puzzle* que habrá que completar a requerimiento de uno de los personajes que aparecen en la aventura.







¡En español!



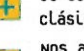
El señor Pato
Lucas se encuentra
en este momento en

Una de las ventajas de **¡Venganza Marciana!** (ya ocurría en *¡Martian Alert!*) es la presencia de textos en castellano. Es de agradecer que se hayan traducido, incluso, algunos gráficos del juego.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	92	92	95	93
Tiene un mérito notable diseñar un mapeado que, así por encima, supera con creces las 400 pantallas. El colorido de todo el juego, las animaciones de cada uno de los 42 personajes existentes... en fin, todo es genial.	La banda sonora es otro de los aspectos destacables de esta genial aventura. La gran variedad de melodías es toda una garantía, pero aún más lo es la gran calidad de estas, incluyendo alguna muy pegadiza.	Todo en ¡Venganza Marciana! raya a un nivel excepcional. Los efectos de sonido no iban a ser menos, de ahí que la aventura esté repleta de buenos efectos con los que se logra una ambientación perfecta.	¡Martian Alert! nos enganchó de lleno y nos dejó con el mal sabor de boca de no poder jugar con los niveles secretos. Ahora que sí podemos, ambas aventuras nos parecen de lo mejorcito que existe para Game Boy Color.	+ El concepto de aventura: mitad clásico, mitad moderno. − Nos apena que en su día no supiésemos valorar la calidad de ¡Martian Alert!






Nintendo muestra sus CARTAS





Pokémon Trading Card Game

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	GAME FREAKS

Desde que el fenómeno *Pokémon* aterrizó en **Europa** allá por el mes de octubre de 1999, la repercusión que éste ha obtenido se puede equiparar a la lograda en **Japón** tiempo atrás. Las edicionas *Roja, Azul* y *Amarilla*, y el genial *Pokémon Pinball*, conforman la saga en **Game Boy Color**, que se verá pronto ampliada con títulos como *Pokémon Puzzle* o las casi inminentes ediciones *Plata* y *Oro* de los **RPG**. En **Nintendo 64** el fenómeno ha continuado gracias a títulos como *Pokémon Stadium* y *Pokémon Snap*. **Pokémon Trading Card Game** es la versión «electrónica» del exitoso juego de cartas. Una adaptación que deja de lado todo tipo de aventura *RPG* y se limita a los combates directos, en los que la maña con las cartas supone el arma fundamental hacia el liderazgo de los 8 gimnasios. Sólo para fanáticos. ➾ J. C. MAYERICK



DANIEL
EN EL CLUB PSÍQUICO SIEMPRE
INTENTAMOS MEJORAR.



TAUROS NI32
CHARIZARD NI76
ELIGE UN POKÉMON QUE QUIERAS
COLOCAR EN LA ARENA.



Trading Cards



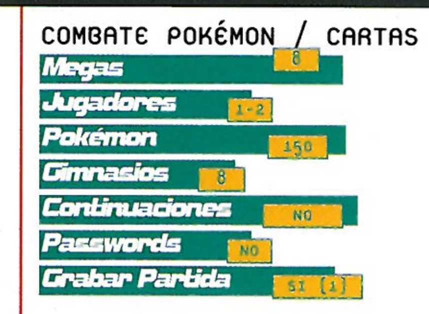
Jugar con las *Trading Cards* es complicado, pero gracias al tutorial incluido, la tarea se suaviza notablemente.

VALORACION

Pokémon Trading Card Game es una nueva adaptación de la filosofía Pokémon. Un título ideado para los más jóvenes, que han encontrado en estos extraños seres el interés que en los más viejos despertaban los clásicos cromos. Pokémon Trading Card Game engancha, pero necesita mucha, mucha práctica.

POKEMON TRADING CARD...

COMBATE POKÉMON / CARTAS



Megas	8
Jugadores	1-2
Pokémon	150
Gimnasios	8
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 75

Es cierto que un juego de estas características tampoco permite grandes excesos en el apartado gráfico, pero no es menos cierto que Game Freaks no ha hecho un uso demasiado inteligente del color.

MUSICA — 78

Banda sonora sobria, como corresponde al tema que se trata. Tan sólo cabe destacar la melodía original, afín a toda la saga Pokémon, que da la nota de color en un apartado muy poco agraciado.

SONIDO FX — 75

A falta de banda sonora, Pokémon Trading Card Game cuenta con una enorme variedad de efectos que, como siempre, centran su radio de acción en los sonidos que emite cada uno de los Pokémon.

JUGABILIDAD — 90

Al final lo que importa es que un juego resulte divertido. Pokémon Trading Card Game, pese a todo, resulta bastante jugable, especialmente para aquellos usuarios que disfruten con todo aquello que lleve el sello Pokémon.

GLOBAL



+ Al fin y al cabo es la filosofía Pokémon, y eso es bueno.

- Estaría bien algo más de interés en el diseño de los gráficos.

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3



1.790

CABLE RFU ADAPTOR SONY



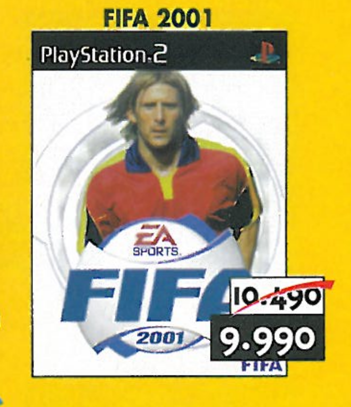
~~3.990~~ 3.790

CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



2.190





FIFA 2001

~~10.490~~ 9.990

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY



~~4.990~~ 4.790

CONTROL PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2



4.990

DVD REMOTE INTERACT



~~4.990~~ 3.990



PLAYSTATION 2

74.900

MEMORY CARD 8 MB.



~~6.990~~ 6.490

MULTI TAP



~~7.990~~ 7.490

SELECTOR 4 SISTEMAS



4.995

VERTICAL STAND



~~2.490~~ 2.290

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL



9.990

DEAD OR ALIVE 2



~~9.990~~ 9.490

AQUA AQUA: WETRIX



~~7.990~~ 7.490

DINOSAUR



~~10.990~~ 10.490

DYNASTY WARRIORS 2



~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER



~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD



~~9.990~~ 9.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



~~10.490~~ 9.990

RAYMAN REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

FANTAVISION



~~9.900~~ 9.490

GRADIUS III AND IV



~~9.990~~ 9.490

KESSEN



~~10.490~~ 9.990

MADEN NFL 2001



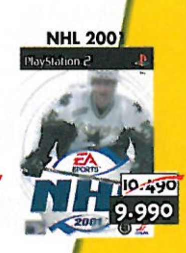
~~10.490~~ 9.990

NBA LIVE 2001



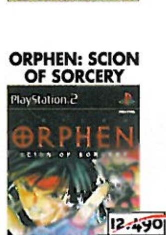
~~10.490~~ 9.990

NHL 2001



~~10.490~~ 9.990

ORPHEN: SCION OF SORCERY



~~12.490~~ 11.990

RC REVENGE PRO



~~9.990~~ 9.490

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



~~9.990~~ 9.490

RIDGE RACER V



~~9.990~~ 9.490

SILENT SCOPE



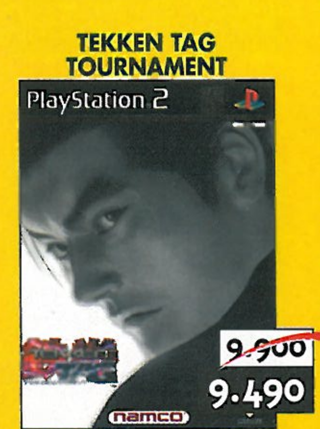
~~9.990~~ 9.490

SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS



~~10.490~~ 9.990

TEKKEN TAG TOURNAMENT



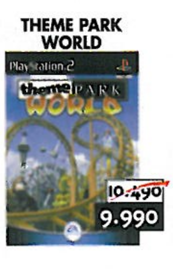
~~9.900~~ 9.490

SUPER BUST-A-MOVE



cons.

THEME PARK WORLD



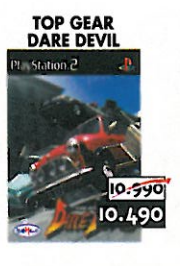
~~10.490~~ 9.990

TIME SPLITTER



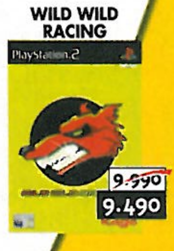
~~10.990~~ 10.490

TOP GEAR DARE DEVIL



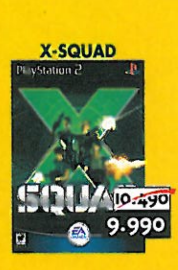
~~10.990~~ 10.490

WILD WILD RACING



~~9.990~~ 9.490

X-SQUAD



~~10.490~~ 9.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME

EXIT



Pedidos por Internet
www.centromail.es

ALIEN RESURRECCIÓN


~~7.990~~ 7.490



DINO CRISIS 2


~~6.990~~ 6.490

FIFA 2001


~~7.990~~ 7.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND


~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES


~~7.990~~ 7.490

PS one™ — PlayStation

NOVEDAD

PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 990

CABLE RF TV Centro MAIL 1.590

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190

FREE STYLER BOARD 14.990

MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990

MUEBLE GAME STATION LOGIC 3 5.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER 8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 2 Mb 2.290


TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb 3.490


VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM ~~19.990~~ 14.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 ~~10.990~~ 6.990




007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE ~~7.990~~ 7.490

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA ~~6.990~~ 6.490

BUGS BUNNY & TAZ: LA ESPIRAL DEL T. ~~5.990~~ 5.490


CHASE THE EXPRESS ~~6.990~~ 6.490


CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA ~~7.990~~ 7.490

CRASH BASH ~~6.990~~ 6.490

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ~~7.990~~ 7.490


DINOSAURIO ~~6.995~~ 6.490


DRIVER 2 ~~7.490~~ 6.990

EL DORADO ~~6.995~~ 6.490

EL LIBRO DE LA SELVA ~~6.990~~ 6.490

ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990



ESTO ES FÚTBOL 2 ~~6.990~~ 6.490

F. MOTOCROSS: McGRATH VS PASTRANA ~~7.990~~ 7.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490


F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.490


FINAL FANTASY VIII ~~3.990~~ 3.490

FÓRMULA 1 2000 ~~7.990~~ 7.490

GRAN TURISMO 2 ~~3.990~~ 3.490

INCREDIBLE CRISIS ~~4.990~~ 4.490


LA SIRENITA 2 ~~6.990~~ 6.490


MS. PAC-MAN MAZE MADNESS ~~6.990~~ 6.490



NBA LIVE 2001 ~~7.990~~ 7.490


PARASITE EVE II ~~7.990~~ 7.490


PATO DONALD CUAC ATTACK ~~6.995~~ 6.490

RAYMAN 2 ~~6.995~~ 6.490


READY TO RUMBLE BOXING ROUND 2 ~~6.990~~ 6.490


RESIDENT EVIL ~~2.990~~ 2.790


SHEEP ~~7.490~~ 6.990


SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING ~~7.990~~ 7.490


SPIDER-MAN ~~7.990~~ 7.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN ~~6.990~~ 6.490


STAR WARS EP. 1: LA AMENAZA FANTASMA ~~2.475~~ 2.290


THE GRINCH ~~7.490~~ 6.990

TOM & JERRY PORRAZOS DIESTRO Y SINIESTRO ~~6.995~~ 6.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 2 ~~8.490~~ 7.990



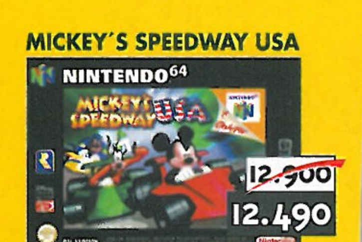

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



www.centromail.es

Atención al cliente 902 17 18 19

MICKEY´S SPEEDWAY USA

~~12.900~~ 12.490

PATO DONALD CUAC ATTACK

~~9.995~~ 9.495

SAN FRANCISCO RUSH 2049

~~10.990~~ 10.490

TOM & JERRY: FIST OF FURRY

~~9.995~~ 9.495

DINOSAUR

~~5.995~~ 5.490

DONKEY KONG COUNTRY


~~6.990~~ 6.490



- NINTENDO 64 — 14.990
- NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990
- THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK — ~~12.990~~ 12.490










- CABLE RF — 2.990
- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- MEMORY PAK — 2.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- TRANSFER PAK — 2.990





- ARMY MEN SARGE´S HEROES — ~~8.990~~ 8.490
- BLUES BROTHERS 2000 — ~~8.990~~ 8.490
- CASTLEVANIA 2 — ~~11.900~~ 9.990
- DAFFY D. PROTAGONISTA... — ~~9.990~~ 9.490
- DONKEY K. 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 10.990





- HERCULES — ~~8.990~~ 8.490
- I. SUPERSTAR SOCCER 2000 — ~~10.900~~ 10.490
- I. TRACK & FIELD: SUMMER G. — ~~9.990~~ 8.490
- MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490
- MARIO TENNIS — ~~9.990~~ 9.490







- PERFECT DARK — ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490
- RAYMAN 2 — ~~9.990~~ 9.490
- TUROK 3: S. OF OBLIVION — ~~9.990~~ 9.490

GAME BOY COLOR



~~12.990~~ 12.490



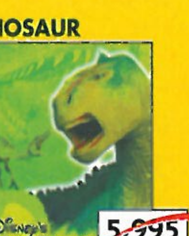
- ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL — 990
- CABLE CONEXIÓN Centro Mail — 1.190
- LUPA + LUZ Centro Mail — 990
- MALETÍN DE VIAJE Centro Mail — 1.590



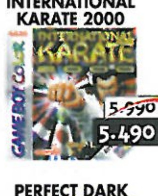





- ALADDIN — ~~5.995~~ 5.490
- BUST-A-MOVE MILLENNIUM — ~~4.990~~ 4.490
- CANNON FOLDER — ~~5.990~~ 5.490
- CHICKEN RUN — ~~6.490~~ 5.990





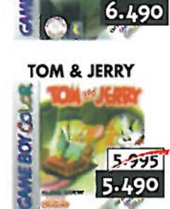

- EL DORADO — ~~5.995~~ 5.490
- EL LIBRO DE LA SELVA — ~~5.995~~ 5.490
- F1 RACING CHAMPIONSHIP — ~~5.990~~ 5.490
- INTERNATIONAL KARATE 2000 — ~~5.990~~ 5.490
- INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000 — ~~5.900~~ 5.490
- LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS — ~~5.990~~ 5.490





- LOS PICAPIEDRA BURGER TIME BED ROCK — ~~6.490~~ 5.990
- LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN — ~~5.990~~ 5.490
- PATO DONALD CUAC ATTACK — ~~5.995~~ 5.490
- PERFECT DARK — ~~6.990~~ 6.490
- POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON PINBALL — ~~5.990~~ 5.490



- POWER RANGERS LIGHT SPEED — ~~6.490~~ 5.990
- RAINBOW SIX — ~~5.990~~ 5.490
- THE GRINCH — ~~5.990~~ 5.490
- TOM & JERRY — ~~5.995~~ 5.490
- TONY HAWK´S PRO SKATER 2 — ~~6.490~~ 5.990
- X-MEN: MUTANT WARS — ~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.

IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892









































A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago – C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 288

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCA[illegible]-12, AV. GRAN VÍA S/[illegible]. TEL: 965 246 95[illegible]

ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBA[illegible]ANZ, 29. TEL: 965 [illegible]7 959

ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643

BALEARES Palma – C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. TEL: 971 720 071

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza – C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES) – C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) – C/ PAU CLARIS, 9[illegible]. TEL: 934 126 31[illegible]

BARCELONA (PLAÇA SANTS) – C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 92[illegible]

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N. TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, S/N. TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa – C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21. TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró – C.C. MATARO PARK, C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCA[illegible] 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 71[illegible]

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez – C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962

CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CÓRDOBA – C/ MARÍA CRISTINA, 3. TEL: 957 498 360

GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERÍA, 10. TEL: 972 675 256

GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION. TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, [illegible]3. TEL: 943 445 [illegible]60

GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 29[illegible]

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630

JAÉN – PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701

LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada – C/ DOCTOR FLEMMING, 13. TEL: 98[illegible] 429 430

MADRID (CALLAO) – C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA) – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225

MADRID (B. PILAR) – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS) – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N. TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15. TEL: 916 520 387

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles – A[illegible] PORTUGAL, 8. T[illegible] 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411

MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 08[illegible]

SEGOVIA – C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N. TEL: 921 463 462

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223

SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N. TEL: 954 915 604

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237

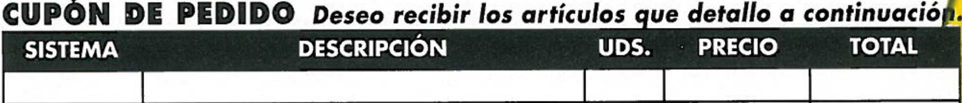
VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

VALLADOLID – C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

ZARAGOZA – C/ ANTONIO SANGENÍS, 6. TEL: 976 536 156

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-1-2001

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

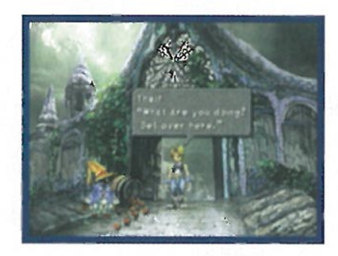
EXIT

la nueva RPG generación

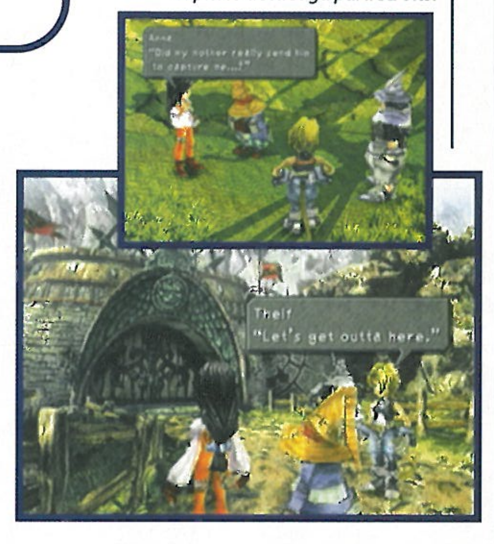
SUPER NUEVO

Coordinado por **THE ELF**

La tercera generación de *Final Fantasy* está a punto de concluir con el noveno capítulo. Tres han sido las máquinas que han albergado estos auténticos albumes de recuerdos digitales durante los últimos 13 años, y Squaresoft ha querido concluir su brillante etapa en PlayStation con una entrega que aglutina lo mejor de todos los episodios anteriores y un despliegue audiovisual que desborda el potencial técnico de los 32 *bits* de Sony. Aquí tenéis un pequeño aperitivo de lo que podremos disfrutar en poco más de tres meses en España.

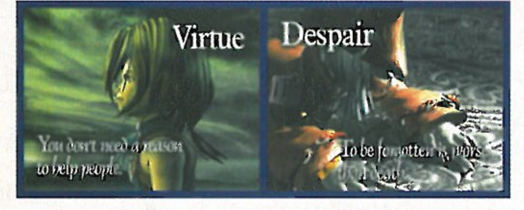


*El próximo capítulo de la saga Final Fantasy hará su aparición en **PS2**, pero hasta que llegue ese momento podremos deleitarnos con el mejor capítulo de la saga para 32 bits.*

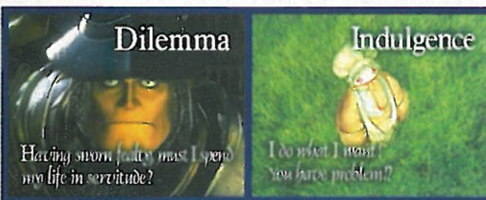


INTRO



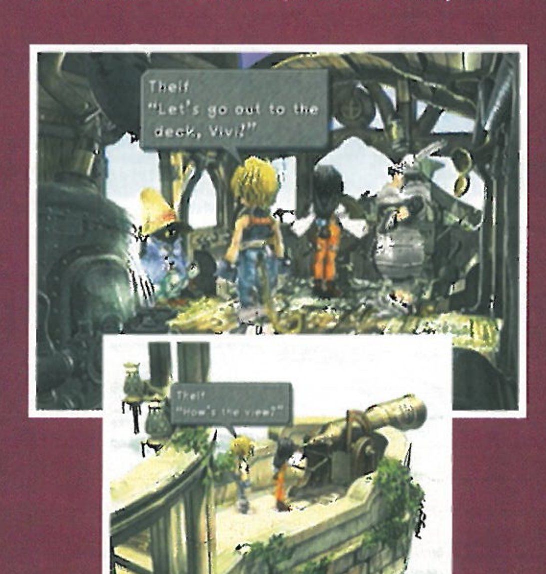


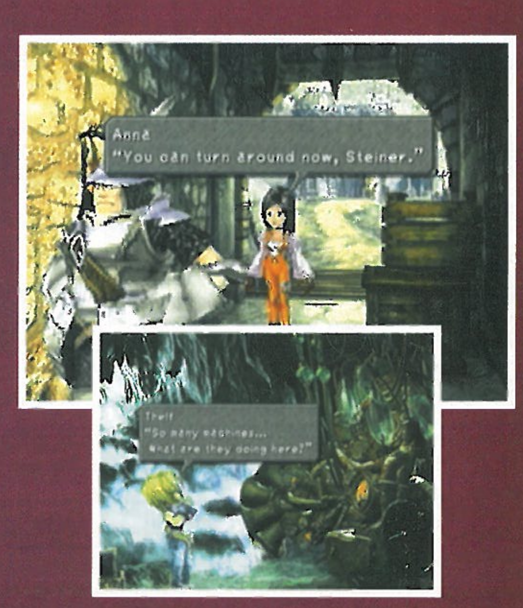




Final Fantasy IX es algo más que el noveno capítulo de la saga de *RPG* más laureada de la historia. Es el final de la etapa más gloriosa y sobresaliente de **Squaresoft** y la culminación del constante e inquieto espíritu de superación de una ilustre compañía que ha situado el nivel de calidad de todas sus producciones a años luz del resto. ***FFIX*** es el producto de trece años de trabajo condensado en cuatro CDs, y el mejor homenaje que jamás nadie podrá tributar a nuestra exhausta y agotada **PlayStation**. En este segundo acercamiento a ***FFIX*** tenéis a vuestra disposición los mejores momentos del primer CD al completo de la versión americana. ***Final Fantasy IX*** es sin duda el episodio más brillante de la saga en **PSX**, y aunque las ventas en **Japón** no han alcanzado las previsiones de **Square**, se han superado las 2.650.000 unidades (recordad que *FFVII* vendió más de 3.280.000 y *FFVIII*, el más vendido de la saga, sobrepasó los 3.600.000). Cifras

FINAL

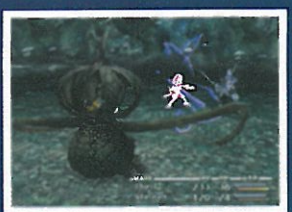






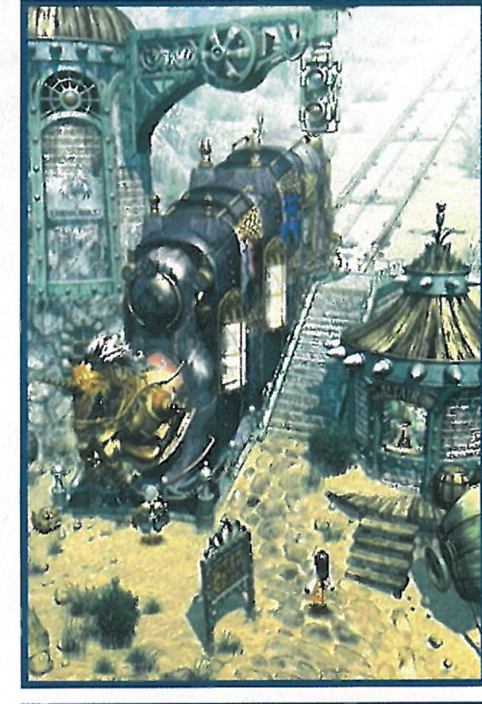





Combates. Podremos controlar hasta cuatro personajes simultáneos en nuestro grupo, y los *Limit Breaks* han pasado a denominarse *Trance*. El potente motor gráfico reproducirá perfectamente los parajes prerrenderizados en formato poligonal, el interminable catálogo de enemigos y las nuevas y apotéosicas magias (los *Eidolons* son las auténticas estrellas del *show*).







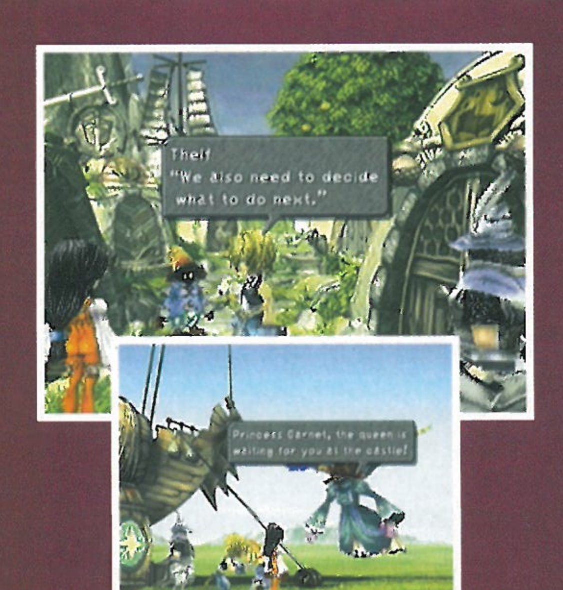


Las secuencias CG superan todo lo visto hasta ahora. Aquí tenéis al enigmático Kuja, al final del primer CD.



El mapa principal ha perdido algo de suavidad, pero incluye más detalles y efectos atmosféricos.

FANTASY IX



aparte, os puedo asegurar que nos encontramos ante el *Final Fantasy* más depurado en todos sus apartados, con una mención especial para su apartado gráfico. La calidad, nitidez y resolución de los escenarios prerrenderizados hará que nos sintamos arropados por sus realistas y detallados parajes, en los que abundan todo tipo de efectos gráficos, como fuentes de luz, humo o elaboradas animaciones. A la tremenda calidad de estos fondos semiestáticos hay que añadir la soberbia recreación de todos los personajes (principales y secundarios,) llenos de vida y animados con gestos y movimientos que les confieren grandes dosis de personalidad y les convierten, en el caso de los ocho protagonistas, en el grupo más definido y compensado de toda la saga. El resto de bon-

FICHA Técnica



CONSOLA	PLAYSTATION
TIPO	RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
FORMATO	4 CDROM
VERSION JAPON	07-07-2000
VERSION USA	14-11-2000
VERSION PAL	MARZO 2001

la nueva RPG generación



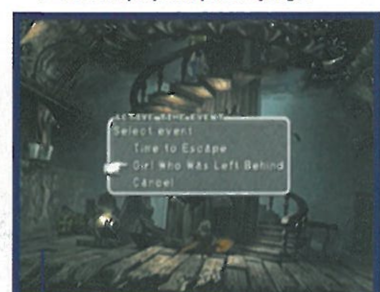
*El juego de cartas de **FFIX** se llama Tetra Master. Recordad que en la versión japonesa se denominaba Quad Mist.*



Los Moogles nos permitirán salvar, acampar y acceder a un simpático sistema de e-mails llamado Mognet.

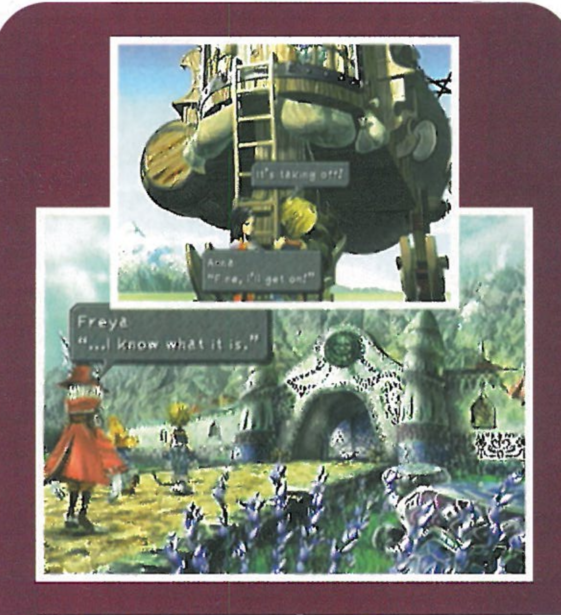


Si encuentras el Chocograph jugando a «Hot & Cold» podrás buscar tesoros en el mapa principal del juego.

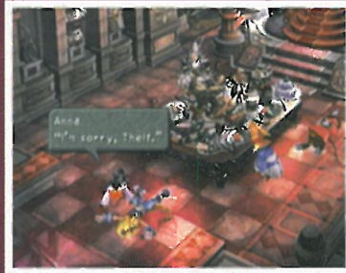


El nuevo sistema A.T.E. nos permitirá presenciar sucesos paralelos con otros personajes del juego.





dades gráficas da un giro de tuerca más al explotado *hardware* de la consola, con las mejores secuencias *CG* de la saga (auténtico preludio de lo que nos espera en la película *Final Fantasy: The Spirits Within*) y un potente motor 3D para los combates. La nueva banda sonora de **Nobuo Uematsu** comparte protagonismo con la magnificencia gráfica de ***FFIX*** gracias a una inolvidable colección de melodías, lideradas por la soberbia composición cantada por **Emiko Shiratori** *The Melodies of Life*.













*En **www.playonline.com** tendremos acceso a información de **FFIX**, una detallada guía de los cuatro CDs y la tienda virtual de **Squaresoft**.*



El resto lo podéis imaginar: un guión y desarrollo perfectamente trazados que alcanzarán su máximo climax al final de cada CD, y que irán tatuando la historia en nuestra propia piel. Y por supuesto no podían faltar el nuevo juego de cartas, los *Chocobos*, los *Moogles*, los secretos, las invocaciones (los *Eidolons* sólo podrán ser utilizados por Garnet y Eiko), las *abilities*, los cristales... ***Final Fantasy IX*** es el ritual funerario más grandioso que ha acompañado el ocaso de una consola, y el merecido homenaje a una máquina que, junto a **Square**, nos ha permitido sentir el fragor de la fantasía en cada una de sus producciones.



CONCURSO DONKEY KONG COUNTRY

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: .... C.P.: ....

TEL.: .... EDAD: .... RESPUESTA: ....

BASES:

• Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 31 de Enero a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DONKEY KONG COUNTRY».

• No se serán admitidas fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.

• Los premios no podrán ser canjeados por dinero.

• No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.

• El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.

• La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Coordinado por J.C. MAYERICK

APROVECHANDO LA APARICION DE UNA OBRA MAESTRA COMO SHEN MUE, HEMOS DECIDIDO DEDICAR LA SECCION A DOS ESTUPENDAS CREACIONES DE YU SUZUKI, EL ARTIFICE DE TAMAÑA AVENTURA. HANG-ON Y SUPER HANG-ON, DOS EXCEPCIONALES SIMULADORES CON SCALING EN SUS CIMIENTOS.

HANG-ON

Llamó la atención, no sólo por contar con un extraordinario mueble con forma de moto, sino por poner al servicio del jugador una serie de avances tecnológicos como el *Scaling* que, hasta entonces, no se había aplicado a este tipo de juegos. Una técnica que ese mismo año utilizó para desarrollar **Enduro Racer** y que, como ya se ha dicho mil veces, proporcionó a **SEGA** buena parte de su prestigio con títulos como *After Burner* o el mítico *Out Run*.

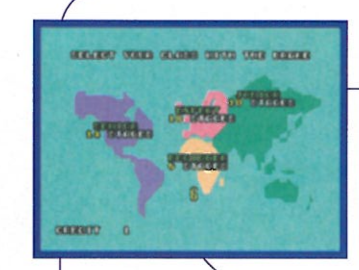
Bueno, la potencia del *Scaling* y la sapiencia de un por aquel entonces joven llamado **Yu Suzuki**, que vio en esta técnica un filón de posibilidades impredecibles. El simulador en sí era realmente sencillo, aunque lo increíble de sus gráficos, especialmente el movimiento de la carretera, le dotaban de una espectacularidad inédita en aquellos días. El juego contaba con cinco únicos tramos que había que completar en un tiempo determinado, de manera que al entrar en cada nuevo tramo, el contador de tiempo se incrementaba en varios segundos.



Las caidas, con explosión de la moto incluída, era otro de los aspectos a destacar de una *coin-op* que marcó un antes y un después en los salones recreativos por dos razones bien distintas: primero, por revolucionar el diseño externo de las *coin-op*; y segundo, por proporcionar al mundo una técnica, hoy en deshuso, tan tosca como bella.

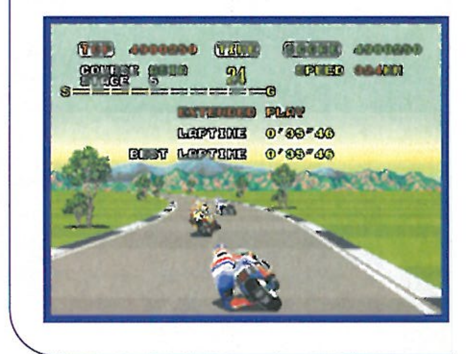
SUPER Information

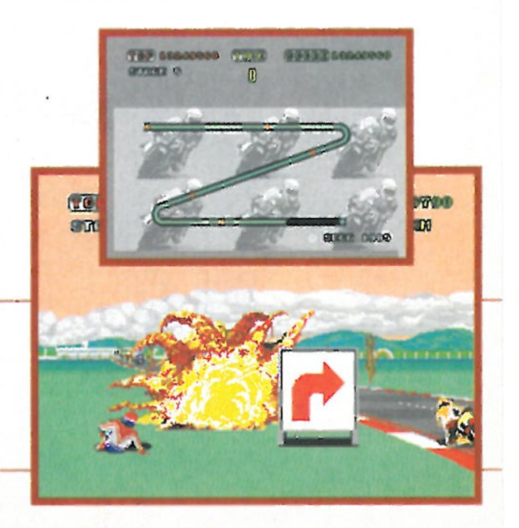
COMPAÑIA	SEGA
AÑO	1985
GENERO	SIMULADOR
TRAMOS	5



En **Super Hang-On** se podía elegir entre cuatro continentes, cada uno con diferentes tramos.

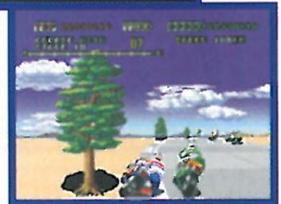






SUPER HANG-ON











Lo mejor de ***Super Hang-On*** es que supo adaptarse al tiempo sin tener que renunciar a la apariencia de su predecesor. Pese a los siete años transcurridos desde el lanzamiento de *Hang-On*, éste mostraba un aspecto casi idéntico. Era durante la carrera donde el jugador tomaba conciencia de las variadas modificaciones que **SEGA** había introducido. Por un lado, la carretera ya no era plana. Las subidas y bajadas eran constantes (la pionera en este sentido fue **Enduro Racer**, en 1985) y los motivos situados en los laterales eran mayores y más numerosos. Ahora se podía elegir entre cuatro niveles de juego, Principiante, Junior, Senior y Experto, con 6, 10, 14 y 18 tramos respectivamente. Los cuatro niveles, que se desarrollaban en los continentes africano, asiático, europeo y americano, no mostraban diferencias entre sí, salvo el diseño de los escenarios y el número de competidores en cada carrera. Se incluyó un turbo con el que se alcanzaban los 320 Km/h, añadiendo además una cierta variedad en las monótonas caidas de ***Hang-On***.

SUPER Information

COMPAÑIA	SEGA
AÑO	1992
GENERO	SIMULADOR
TRAMOS	48 (4 CONTINENTES)



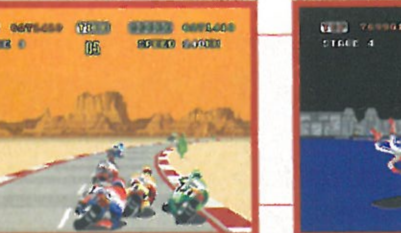






Los finales de Super Hang-On. Lo más simpático de esta segunda entrega de la saga eran los finales de las carreras. Cada continente lo celebraba a su manera, aunque lamentablemente a los Europeos se nos pintaba un poco payasos. En fin, cosas de los japoneses.









AUNQUE NO SON MUCHAS LAS VERSIONES QUE SE REALIZARON DE HANG-ON Y SUPER HANG-ON, ESTE MES CONTAMOS CON LA EXCEPCIONAL PRESENCIA DE UN GENIAL TITULO PARA DREAMCAST COMO SHENMUE. UNA DE SUS MUCHAS SORPRESAS ES EL SOBRESALIENTE HANG-ON.








La única diferencia de la versión **Mega Drive** con respecto a la coin-op era la inexistencia del mentado efecto Scaling.







HANG-ON SUPER HANG-ON

versiones

Por la módica cifra de 100¥ la partida, el afortunado poseedor de una **Dreamcast** y la genial aventura *Shen Mue*, podrá disfrutar de una versión casi idéntica de ***Hang-On*** (en realidad es una cuidada emulación). Para ello, sólo hay que ir a los recreativos **You Arcade**, situados en **Dobuita**, y jugar cuantas partidas se deseen. Por otro lado, muy pocas fueron las versiones que se realizaron de ***Hang-On***. Tan sólo **Master System** contó con una adaptación de dicha *coin-op*, que además contó con una segunda parte de escasa calidad. ***Super Hang-On*** se adaptó para los ordenadores de *8 bits* de la época, así como para **Commodore Amiga** y **Atari ST**. **Mega Drive**, sin embargo, contó con la mejor de las adaptaciones que se recuerdan de este juego. Son pocas, sí, pero todas ellas realmente fieles al original.





Yu Suzuki *ha tenido el detalle de incluir la emulación de dos de sus coin-op.* ***Hang-On*** *es una de ellas.*

CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR

X BOX
N 64
PLAYSTATION 2
DREAMCAST

ADAPTADOR SYSTEM SELECTOR DE REGALO

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SUPER JUEGOS y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas. Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil. Consigue 12 números y el multiadaptador por sólo ¡7.200 ptas.!

SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ **Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 5.760 ptas.**
- ❑ **Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 7.200 ptas.**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 12.500 ptas. Resto Paises: 17.500 ptas.

APELLIDOS: .... **NOMBRE:** ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... **C. P.:** ....
PROVINCIA: .... **TELEFONO:** ....

Forma de Pago

- ❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**
- ❑ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Super Juegos.**
- ❑ **Tarjeta de Crédito Nº _______ / _______ / _______ / _______**

Titular: ______________________ **Fecha caducidad** _____ / _____ **Firma titular** (imprescindible)

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.



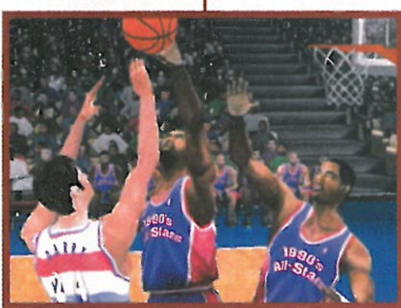
PLAYSTATION 2 ESTA PONIENDO ESPECIAL ATENCION EN LOS TITULOS DEPORTIVOS OFRECIENDO, DESDE SU LANZAMIENTO, SIMULADORES DE FUTBOL, BOXEO, HOCKEY SOBRE HIELO Y FUTBOL AMERICANO. ENTRE ESTOS HAY UNA AUSENCIA SIGNIFICATIVA; EL BALONCESTO. SIN EMBARGO, ELECTRONIC ARTS ESTA DANDO LOS ULTIMOS RETOQUES A UNA NUEVA ENTREGA DE SU SAGA NBA LIVE.

Coordinado por J. ITURRIOZ

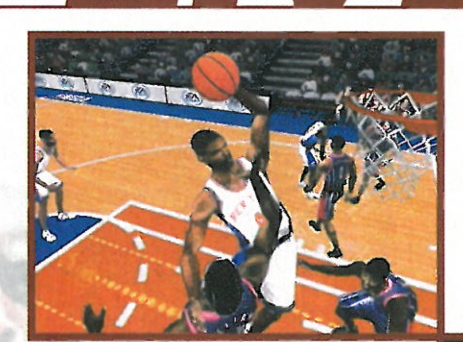
PlayStation 2

NBA LIVE





Los simuladores de baloncesto, a través de la saga **NBA Live**, han sido uno de los pilares fundamentales en los que se ha forjado el prestigio de **ELECTRONIC ARTS**. Las versiones para **PlayStation** han sido la base fundamental de esta saga que ha sido punto de referencia obligada desde su aparición para las consolas de 16 bits. Sin embargo, el año pasado la aparición de **NBA 2K** para **Dreamcast** rompió todos los moldes, marcando un antes y un después en el mundo de los simuladores de baloncesto. Ante las imágenes logradas en el citado título las versiones para los 32 bits envejecían prematuramente. La llegada de **PlayStation 2** sirve a **ELECTRONIC ARTS** para volver a dar un empujón a su emblemática saga, logrando el único simulador de baloncesto que, por el momento, puede hacer sombra a la impresionante calidad gráfica de **NBA 2K**. En la misma línea de otros programas deportivos, la espectacularidad se deja notar en todas las acciones, destacando los primeros planos ofrecidos en animaciones y repeticiones. El objetivo es lograr una gran similitud en el aspecto físico de los jugadores y, sobre todo, una perfecta recreación de su comportamiento en la cancha. Para este fin se ha puesto al servicio del nuevo proyecto toda la experiencia lograda en las anteriores versiones, así como la colaboración del ala-pivot de los Minesota Timberwolves **Kevin Garnett**. Aunque el apartado







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EA SPORTS
PROGRAMADOR	EA SPORTS



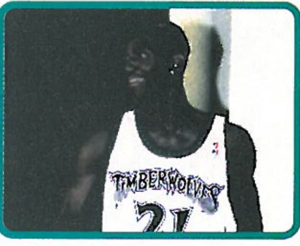


*El programa une a las opciones de las versiones para **PSX**, una gran calidad gráfica. Por lo visto hasta ahora es el único rival digno de **NBA 2K**.*

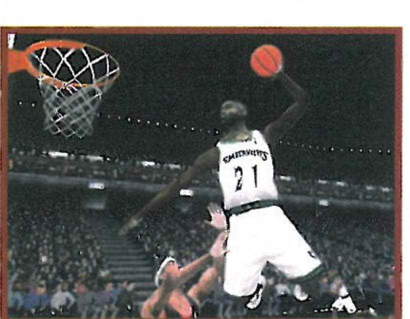




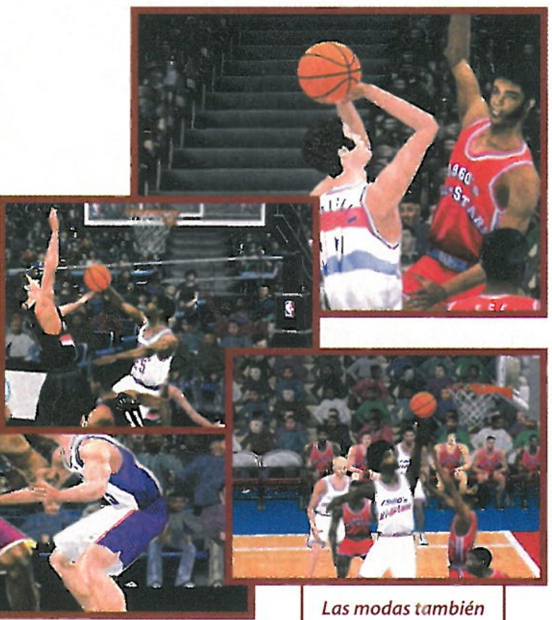




Kevin Garnett. El jugador de los Timberwolves, reciente medalla de oro en las Olimpiadas de **Sydney**, no se ha limitado a ceder su imagen al programa de ELECTRONIC ARTS. En su segunda colaboración con la compañía norteamericana ha participado activamente en las sesiones de captura de movimientos.



2001



Las modas también están presentes en este programa, como se aprecia en el peinado afro de la imagen.

gráfico es el que más sorprenderá a todos los usuarios, los programadores tampoco han descuidado otros aspectos clásicos de la saga **NBA Live**. Por un lado la incorporación de los comentarios de **Andrés Montes** y por otro las múltiples opciones incluidas en el programa. En este sentido pueden destacarse los partidos uno contra uno y la presencia, siempre agradable, de jugadores históricos. Ante esta carta de presentación ya estamos contando los segundos para ver ***NBA Live***.

▲ **Uno vs uno.** Entre las múltiples opciones recogidas de las versiones para **PSX** se encuentran los partidos uno contra uno. En los mismos se sustituye el escenario habitual por canchas en plena calle.

▲ **Históricos.** Las grandes leyendas de épocas anteriores también son protagonistas de este programa. Se puede contar con figuras como **Jordan** o con los mejores jugadores de la década de los 60.



Coordinado por **DOC**

Que navidad tan complicada; ¿PlayStation 2 o Dreamcast?, ¿*Capcom vs SNK* o *Tekken Tag Tournament*?, ¿Turrón o peladilla? Lo mejor que podéis hacer es poner unos cuantos post-it en la revista, ponerle un kilo de sellos y enviársela a los Reyes Magos; aunque lo más probable es que se la queden y os regalen el *Cosmic Carnage* de 32X.

Enviad las preguntas a **doc.superjuegos@grupozeta.es** o a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre LINEA DIRECTA CON DOC.





EL FAN DE KONAMI

¡Hola Doc! Soy un fanático de todo lo que toca **Konami** y tengo varias dudas:
1) ¿Tendremos algún día la saga Castlevania recopilada para **PS2**?
2) ¿Qué se sabe del próximo Castlevania?
3) ¿Algún día podré jugar al *ISS* con el **Athletic**?
4) **Konami** siempre ha tenido una consola preferida (**Nes**, **Snes**, **PSX**) ¿Cuál será la próxima?

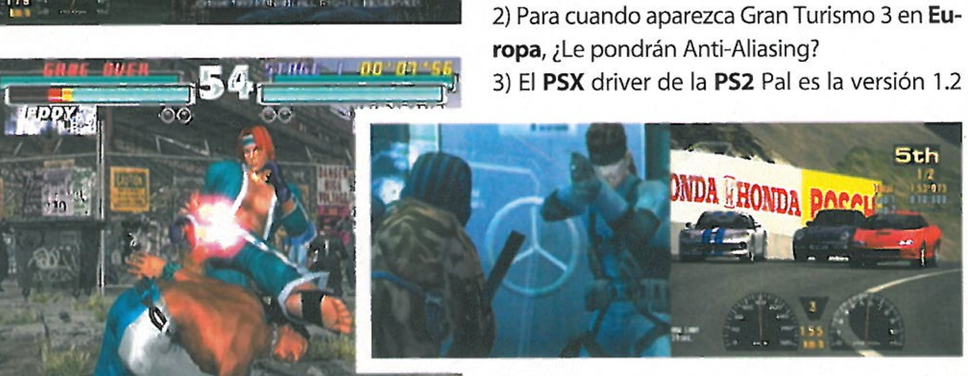
Antonio Millán, Úbeda (Jaén).

Hola Antonio. Que conste que no eres el único fanático de **Konami**:
1) Aunque para **PSX**, la recopilación *Castlevania Age* comenzará en marzo del 2001, con lo que...
2) ... será una adaptación de la versión de **X68000**, titulada *Castlevania Dracula*.
3) Quizá, cuando vuelva a primera, aparezca en alguna entrega (sin rencores, ¿eh?).
4) ¿Te dice algo el nombre *Metal Gear Solid 2*?

ANTI-ALIASING Y GT3

Buenas Doc, ya que eres una enciclopedia, ahí van mis preguntas:
1) ¿Tekken Tag Tournament de **PS2** tiene mucha vida de juego?
2) Para cuando aparezca Gran Turismo 3 en **Europa**, ¿Le pondrán Anti-Aliasing?
3) El **PSX** driver de la **PS2** Pal es la versión 1.2 ¿Significa eso que irán saliendo nuevas y mejores versiones del controlador?
4) ¿Para cuándo el Disco Duro y el adaptador de red para **PlayStation 2**?

Eduardo Lozano Sanchez, Madrid



Que tal, Edu. Hombre, una enciclopedia... dejemosló en libro de bolsillo:
1) Con la cantidad de modos de juego y de personajes que posée, *TTT* dura bastante más que la mayoría de los beat'em-up.
2) Cuando aparezca en **Japón** la versión final de *GT3* ya habrá sido implementado el Anti-Alias.
4) Final *Fantasy X*, junto a el sistema **PlayOnline**, se retrasarán hasta el 2002, y se supone que será el primer juego en hacer uso de Internet. Del disco duro no se sabe nada de nada.



CARTA DEL MES

Os escribo esta carta para protestar desde mi posición de usuario ante una situación que me parece injusta. Soy uno de los afortunados poseedores de una flamante PS2 y la verdad es que no me arrepiento de haberme gastado casi cien mil pesetas entre la consola, accesorios y un juego. Lo que lamento es que ciertas publicaciones, teóricamente prestigiosas, hayan comenzado una campaña de desprestigio hacia los títulos lanzados para esta gran consola, similar al seguido en muchos foros de discusión de Internet (en los que la mayoría de la gente ni siquiera ha jugado una sola partida a PS2), pretextando que una máquina nueva y tan potente tendría que suponer un salto mayor con respecto a sistemas anteriores, cuando DC y PS2 pertenecen a la misma «generación». Admito que PS2 aún no ha demostrado todo lo que puede dar de sí, pero creo que al menos se merece el beneficio de la duda.

Jonás Climo Noiro, Talavera (Toledo).





¿PS2 O DREAMCAST?

¡Hola Doc! Estoy pensando en dar el salto a la nueva generación, pero antes, quisiera que me ayudaras con unas cuestiones:
1) ¿Existe algún cable que permita conectar la **PS2** a un monitor de PC (como el *VGA Box*)?
2) ¿Cambiará **Nintendo** su política con **GameCube** o también será para niños como **N64**?
3) Mójate. Supón que quieres comprarte una consola en breve; ¿**PS2** o **Dreamcast**?

Raúl Gomez Salazar (via e-mail)

Que tal, Raúl. Si estás pensando en dar el salto, procura no caer al vacío:
1) Si tienes un monitor «profesional», con conectores *BNC*, puedes conectar la **PS2** a través del *AV Component Cable*.
2) No creemos que **Nintendo** cambie su política en lo que respecta al *software* para **GameCube** (ya están preparando un Pokémon), pero no te preocupes, porque las demás compañías sabrán sacarle el «lado oscuro» a la consola.
3) Me lo has puesto difícil. Ambas consolas son geniales, aunque ahora mismo **Dreamcast** gana a **PS2** en número de juegos. El precio es un gran obstáculo, pero sigo prefiriendo **PS2**.

¿GB ADVANCE = N64?

¡Que hay Doc! Te escribo una vez más y te agradezco que respondas mis dudas:
1) ¿De qué va el último Hokuto No Ken para **PSX**?, ¿es parecido al de **Saturn**?
2) ¿A qué consola es equivalente el potencial de **Game Boy Advance**?
3) ¿El Power Stone 2 PAL tiene opcion On-Line? Me gustaría poner mi e-mail para escribirme con gente sobre juegos: ironsavior@loquesea.com

Javier "Goreman" Calderón, Ferrol (La Coruña)

¡Que pasa! De nada hombre:
1) Es una especie de genial **Final Fight** en 3D.
2) Se dice que posee la capacidad 2D de **N64**.
3) No posee ninguna opción On-Line.

JUEGOS EN FMV

¿Cómo va por la redacción «Number One». A ver:
1) ¿Dónde podría conseguir Panzer Dragoon Saga?
2) Podré usar mis Memory Card de **PSX** con juegos de **PS2**?
3) Soy de los pocos aficionados a juegos en FMV. ¿Saldrá algo para **DC** o **PS2**?

Jacobo García Blanco, Marbella

Muy bien. A ver qué tal se me da:
1) Prueba en algún Centro Mail o en Chollo Games.
2) No, *Memory Card* 8MB para **PS2** y *MC* normal para **PSX**.
3) No eres de los pocos aficionados, creo que eres el único. No creo que a estas alturas se atrevan con un juego así.

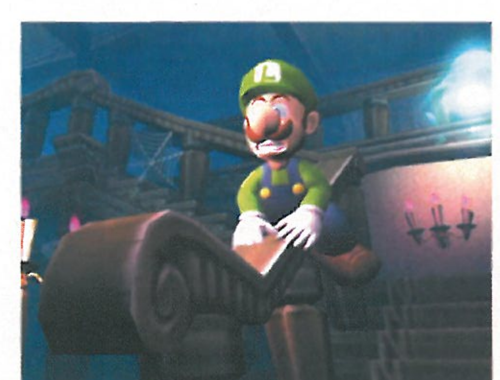
TERMOMETRO

CALIENTE
La tarifa plana para **Dreamcast** de Terra, y *Planet Ring*, el juego que te regalan.

TEMPLADO
Final Fantasy X se retrasa hasta el 2002, al igual que el sistema Play Online de **SquareSoft**.

FRIO
Es imposible ver una película de DVD en **PlayStation 2** con el cable RGB.





Un siglo de viajes con VIAJAR

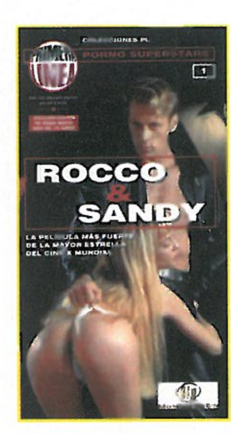
La isla tanzana de Zanzíbar era hace apenas un lustro un lugar olvidado del Índico, recogido en las ruinas de su espléndido pasado y cercado de playas desiertas. Para aquellos que quieran conocer sus historias de esclavos, especias y su papel como punto de partida de todas las grandes exploraciones del África Central, y, por supuesto, sus playas, VIAJAR ofrece la guía más completa de la isla mestiza del Índico. En el número de enero, además, la segunda entrega de la serie Portugal, de cerca, esta vez dedicada a los territorios insulares de Portugal: Madeira y Azores. Todas las anécdotas, curiosidades, crónicas, medios de transporte e inventos que ha generado un siglo de viajes. La rotunda monumentalidad y el espectáculo que ofrecen los baños termales en un recorrido de 48 horas en Budapest. Seis hotelitos con encanto en la sierra de Madrid. Un recorrido completo por todo el legado que puede contemplarse en el nuevo Museo de las Ciencias Príncipe Felipe de Valencia. Comparativas de viajes a Hong Kong, Gran Canaria e Irán y un dossier sobre empresas que ofrecen senderismo sobre raquetas de nieve en el Pirineo. Y, con el Test Geográfico, la posibilidad de ganar un viaje gratis para dos personas a Gran Canaria. En VIAJAR, viajamos primero para informarte mejor.

Dos revistas al precio de una, con el suplemento gratis «Sex & Night»





Este mes PRIMERA LÍNEA llega a los quiscos con una importante novedad, el suplemento "Sex & Night", el magazine más hot e informado sobre todo lo que ocurre en la noche española, que se regala gratis con la revista. Y además, para empezar con buen pie el 2001, un informe del Festival de Cine X de Las Vegas, las calientes fotos de la explosiva girrrl brasileña Ana Claudia, entrevistamos a Tamara, a Robbie Williams, Liz Hurley, a Keanu Reeves y a Jean Paul Gaultier. También regalamos el cd rom "El Paraíso del Éxtasis", que inaugura la nueva colección "Delicatessen XXX", y recuerda que por sólo 650 pesetas más puedes hacerte con el film "Rocco y Sandy", el primer título de nuestra nueva colección "Porno Superstars".



MAN: superexclusiva Yvonne Reyes y el vídeo «Suecas 2001»



Este mes, MAN llega muy explosivo. Te sorprenderás con el reportaje de Ivonne Reyes, que después de ser madre y de sortear la presión mediática a que ha sido sometida este año pasado, vive su momento más relajado y ha aceptado demostrarlo con el 'top less' más erótico que ha hecho nunca. Pero si Ivonne te sorprende, el vídeo 'Suecas 2001' te dejará boquiabierto: media hora rotundamente sexy con los momentos más divertidos y ardientes de las chicas que más gustan en España. Además, en el número de enero, encontrarás un reportaje con las previsiones astrológicas para el 2001, otro de viajes para vivir un año nuevo internacional, dos 'redaccionales' de moda –uno con el bailaor Rafael Amargo y otro, en el Museo de Cera de Barcelona, mostrando lo último en prendas de punto– y entrevistas exclusivas con Joaquin Phoenix, una estrella para la nueva década; Liz Hurley, tan endiabladamente sexy como siempre; Alfonso, todo un virtuoso del regate en el área; Kostunica, el presidente de Serbia; Silvia Fominaya, guapísima; Joaquín Sabina, sobrado de motivos; Abel Prieto, novelista y ministro de Cultura de Cuba, y Jose Cano, metido a cantautor después de sus veleidades operísticas.



YOU te regala un coqueto monedero de espumillón



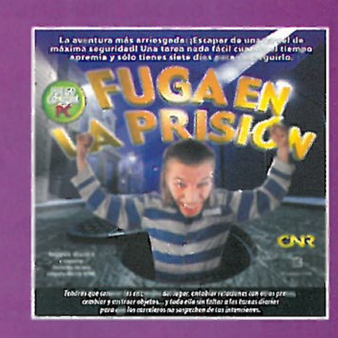
Este mes, YOU te regala un monedero tope moderno ideal para tus noches más locas. Es práctico, bonito... ¡y en cinco colores para escoger!: rojo, blanco, rosa, violeta y negro. De esta forma lo podrás combinar con tu vestuario más festivo. Pero no te pierdas los contenidos del primer número del año, porque están que se salen. Empieza el 2001 de la mejor forma posible, o sea, de fiesta y con tus amigas, y conseguirás que sea el año más divertido de tu vida. Para ello te ayudará el especial horóscopo con todas las predicciones para este año que entra. Si estás cansada de que tu novio te regale siempre cosas inútiles, también te damos las claves para conseguir que te obsequie con lo que de verdad deseas. En cuestión de música comprobarás como los grupos de fans han preparado su desembarco y BSB, Spice Girls, All Saints, The Moffatts, Westlife e ´N Sync te presentan sus nuevos álbumes. Encontrarás la moda más cañera inspirada en "Los Ángeles de Charlie", y la ropa de fiesta en negro rigusoso. Y, también, lo último en cine, famosos y belleza. YOU empieza el año con muy buen pie, ¡no te quedes sin ella!





Escápate de la cárcel con el juego que te regala CNR

"Fuga de la prisión" es una emocionante aventura gráfica en la que te pondrás en la piel de un recluso que desea recobrar su libertad a cualquier precio. Una tarea nada fácil, si tenemos en cuenta que estarás encerrado en una cárcel de máxima seguridad y que el tiempo apremia: sólo dispones de siete días para conseguir volver a ver el sol. En ese tiempo, deberás conocer a fondo los entresijos de la prisión, huir de las cámaras de vigilancia nocturna, entablar conversaciones con otros presos, sobornar a los vigilantes, cambiar y robar objetos...y todo ello sin dejar de cumplir tus tareas diarias, para que los carceleros no descubran cuáles son tus verdaderas intenciones. Utiliza tu inteligencia y recobra la libertad. Y en el primer número de CNR de este año, descubre cómo puedes convertirte en una auténtica bomba sexual en apenas doce meses. Además, te explicamos cómo convertir tu ordenador en una potente traductora, cuáles son los nuevos gadgets para embellecerse y cómo aprovechar mejor las rebajas a lo largo y ancho de todo el mundo. También te contamos cómo son y cómo funcionan los últimos robots domésticos, y las agendas electrónicas más innovadoras. ¡No te lo pierdas!



WOMAN cumple cien números inundándote de regalos

Este mes WOMAN celebra sus cien meses de vida con un número extraordinario. Para empezar, sólo con comprarlo tienes la posibilidad de ganar uno de los cien regalos que hemos preparado para ti, desde un coche hasta lo último en moda y cosmética, pasando por estancias de fines de semana en los mejores hoteles de España. Además, una portada triple con nuestras diez "top" más importantes y, en las páginas interiores, cien pistas para que descubras de qué se va a hablar en los próximos meses y los hombres que marcan estilo, una entrevista a fondo con Isabel Allende y un desayuno "de reyes" a cargo de Ferran Adriá, el mejor cocinero del mundo. Como colofón, el libro del horóscopo con todo lo que te depararán los astros en 2001. En enero, WOMAN te da más.



LO MEJOR DEL AÑO 2001



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante



TOP NECIO

1. **Papá Noel** — EL GORDO ENCARNADO TACAÑON
2. **@ustin Flowers** — EL IDOLATRA DEL NOCAMBIENOCAMBIE
3. **Dani3PO** — EL AVE RAPIÑA DEL STAFF
4. **Robert & Marc** — LOS MISTICOS DE MOSTOLES
5. **Helena Ecija** — QUIERE QUE LE COMA EL TIGRE

@ustin Flowers ha hecho del «tamarismo» su forma de vida. Obsesión fatal

*Hola **SuperGolfo**, ¿qué tal la artritis? Soy **@ustin Flowers** y te quería hacer unas preguntas que atormentan mi alma:*
*1) El otro día vi algo realmente repugnante que me causó vergüenza ajena (no, no es **Moonlight**). Era **Tamara**, la que no cambia, ¡¡¡en versión porno!!! Argh, qué asco. Ese momento alien, párenlo. Después de mostrar su «blandiblue» sin codificar y demostrar que tiene una teta más grande que otra (curiosamente la pequeña fue la que le chuparon) y una sospechosa cicatriz en el pubis (uy, uy, uy), llega «san tripodemartir» y se la faena... Qué valor.*
*2) Si hicieran un concurso de lo más horripilante, ¿a quién crees tú que le darían en premio (a ti no avaricioso)? ¿A **Tamara** y su trío de zumbados (**Dantés**, **Genil** y la **Loli**), a **Mariñas**, a la **Berrocal**, a **Carlos Jesús** o a **Doc**?*
*3) ¿Cuánto mide **Doc**? ¿Y la nariz de **Nemesis**? ¿La calva de **The Elf** brilla en la oscuridad?*
*4) Estuve el otro día en Banana´s (¡¡¡qué demasiau!!!) y casualmente el día en que fue **Tamara**. La muy... indefinible me hizo subir al besódromo. Para más inri, la muy capulla me hizo cantar el No cambié (medio borracho por cierto) y mis amigos me hicieron la foto. Al día siguiente no recordaba nada (ni ganas). Por cierto, te gustó mi dibujo de South Park? Bye **Golfo**.*
PD. ¿Por qué no haces un Top Necio de dibujantes?

@ustin Flowers, Valencia

N. del Golfo: *Debido al espacio sobrante, voy a iniciar la biografía del afable **Dani3PO**. Desde su nacimiento hace 20 años, Talavera de la Reina es conocida en el mundo por Talavera de la Reinona. Desde su más tierna infancia ya mostraba su afición por los videojuegos, las bellotas y por trepar escalafones, y a los 12 años se convirtió en el director de su propio colegio... (continuará).*

No sé si suicidarme u olisquear un calcetín de **Dani3PO** (el efecto es similar). Uno se pasa aquí siete años intentando hacer de vosotros unos hombrecitos hechos y derechos y unas mujerzuelas potentorras, y me sale un ejemplar como éste... Un minuto de silencio por ese cerebro que se ha ido a tomar por donde amargan los pepinos... Esto es humillante. Querido **@ustin**, te imagino teñido de rojo, bañado en laca y con morritos colorados... Seguro que por las noches le quitas el refajo al cadáver de la abuela y te deleitas ante el espejo cantando el «nocambienocambie»... Se nota a la legua que eres el típico fanático de la diva morcillera. Vale que te rías del efecto **Tamara** y demás, pero que muestres esa obsesión y que intentes disfrazarla con palabras como que «ibas borracho»... Admítelo: te has enamorado de la Diosa de caucho. No te preocupes, hay cosas peores como... mmmm... como... mmm... Bueno, da igual, seguro que hay cosas peores.
1) Seguro que ves ese vídeo 7 veces al día y que has pedido cita con el cirujano plastico para que te ponga un implante en uno de tus pechos. Y una cosa, esa «cicatriz» que llamas tú es lo que diferencia a los hombres de las mujeres. Deja de ver películas de gladiadores y quizá sepas a lo que me refiero.
2) Pues después de leerte me imagino que a ti sin duda. Eso sí, te noto muy puesto en el tema. ¿Has probado a salir los jueves por la noche en lugar de ver Tómbola?
3) Pues primero deberías preguntarme si mide o no, y luego te diría cuánto. La verdad es que no es tan bajito, pero al lado de mi 1´95 de recia musculatura, me parece un Tamagotchi. La nariz de **Nemesis** mide 25 centímetros. Eso sí, ten en cuenta que está torcida, y si la enderezamos seguro que ganamos 5 o 6 más. Mira que os lo tengo dicho... Mi excelso director no ha perdido pelo, lo ha tirado. Sus entradas son un síntoma de virilidad, que no hacen otra cosa que acrecentar su estirpe noble, a la par que caballeresca (macho, que este mes estoy negociando un aumento)
4) Cuéntalo como realmente pasó... Te subiste al escenario y te abalanzaste sobre ella con los pantalones por los tobillos. Manda la foto.

GOLFOMENSAJES

Adolfo. El ridículo hecho feo ha dejado atrás su vida de mamporrero de los 40. Ahora tiene un trabajo y una empresa a la que arruinar por delante de su abultada nariz. Suerte.
Pablo Bellas. No sabía que los ornitorrincos pudieran sacarse el carné de conducir. Avísame cuando pilles el «buga», para no salir a la calle ni «jarto» vino.
Princess Baby. Me llegó tu mensaje de felicitación navideña. Yo te envié uno al móvil. Mándame tus *emails* de dos rombos a mi dirección para chicas: sgolfo@yahoo.es.
J.J. Reyes. Vamos a ver. Para verlo por el monitor basta una resolución de 72, pero para publicar en papel, se necesita 300. Eso hace que ocupen mucho más los dibujos, ya que el tamaño no tienes que variarlo. Por el espacio que ocupan no te preocupes, yo no tengo problema. La dirección de la revista no tiene límite de buzón. Pero quizá me gusta recibirlos en carta los dibujos para conservar los que más me gustan.
Black & White Only. Para ser la primera vez que escribes tengo que reconocer que... ¡es la carta más lamentable que he leído! Macho, o mejoras o te paso al consultorio de **Doc**.
Kenny. Gracias por la cinta (una selección bastante radical, vive Dios), aunque no me va mucho. Ahora mándame un cheque y discos en CD originales. Saludos a Vigo (que por cierto, es una zona que visito con frecuencia).
Helena Ecija. Está bien, aunque igual me detengan, te dejo venir a visitarme. Y no te metas tanto con las monjas. O mejor, métete.
Y al resto... que se os atragante el turrón.

2pistolas... o quien se cree caca y no llega a cuesco

Querido bastardo, ¿qué tal? Menudo gambazo el del mes pasado. Mi nombre es ***2pistolasparaunmanco****. Pero, ¿a quién se le ocurre cambiar el 2 por una E? No veo el parecido por ningún lado. En fin, que así perdió toda la gracia. Bueno, estaba yo escuchando a los inmortales* ***AC/DC****, en concreto una canción que se llama Big Balls, que define mi personalidad física, que no psicológica, así que me pregunté a qué se deberá tu personalidad y quise indagar en tu mente retorcida con unas preguntillas. Pero antes, estoy creando el club de antifans de* ***Enrique Iglesias*** *con el lema «por un mundo mejor». Todos los que queráis apuntaros, no tenéis más que coger un cuchillo de cocina y estar dispuestos a aliviar el mundo. Vamos con las preguntas:*
1) ¿Es cierto que tu caótica personalidad se debe a la temible infancia que sufriste? Tu padre (una versión real del Señor Garrison) se fugó con el jardinero. Tu madre era una santa por la de «favores» que hacía en el barrio (aparte de servir de modelo del personaje de la madre de Cartman).
2) ¿No es más cierto que después de que hicieras la «mili» sufriste un trauma aprensivo-depresivo-posesivo debido a lo que te divertías con el sargento «manguera» y su tropa haciendo la «instrucción», y que su posterior ausencia de tu vida te crearon tanta ansiedad que nunca la has llegado a superar? ¿De ahí que te metieras en la redacción de SUPER JUEGOS, que en realidad es un bar gay?
Nota del Golfo*: Suprimo el resto de la carta por su escaso interés y por el patético sentido del humor.*

2pistolasparaunmanco, Las Palmas

Queridos feligreses. ¿Os parece bonito? Después de un par de meses en los que me habéis obsequiado con misivas inteligentes, con la Navidad el gordo de Papá Noel me trae de regalo estas dos epístolas de lamentable construcción sintáctica e insulsa semántica. En fin... Lo de bastardo pase, porque supongo que utilizas este vocablo para reafirmar tu depauperada personalidad. Pero lo que no consiento es que encima que tengo que llamar a calígrafos profesionales para desvelar tu piojosa letra, te cabree confundir una E por un 2. Y lo más tronchante es que creas que no tiene gracia por mi culpa. Admítelo, eres un fracasado. ¿Tú crees que alguien cambiaría su rictus al leer tu apodo? Tienes el ingenio de un mejillón. Lo de *Big Balls* te creo. Dejaron todo el esfuerzo en las *balls* y se olvidaron de surtir de material al jefe del bastón. Así que cuando ciertas cosas se haban utilizando sólo las *balls*, serás el campeón. De momento sigue haciendo calcetines para ellas. Lo de **Enrique Iglesias** es una de las tonterías más solemnes y agigantadas que he leído en mi sensacional y plagada de aventuras vida. Seguro que eres el típico pringado que soltaba paridas en clase y nadie se reía. El que señalaban con el dedo en el recreo. El que volvía a casa los sábados por la noche con las manos en los bolsillos pensando «¿por qué yo?». Si piensas que en esta sección vas a poder arreglar tu miserable existencia, creo que has llegado al sitio menos adecuado.
1) Te equivocas, no somos hermanos.
2) Tu hiciste la mili con el Sargento «albañil», agujero que te veía, agujero que te tapaba.

La pared del W.C.



Pablo Bellas. Como ves, me he estirado y te he publicado el dibujo. Y para que veas que a pesar de odiarte sigo siendo el golfillo de tus entretelas, te pongo tu dirección de correo electrónico (**Bellass@terra.es**) para que todos los necios puedan hacerte mail bomb y reventarte tu cuenta. Para que luego digáis...

María Bernal San José. La sección maña de Internecio no descansa, y aquí tenéis otro dibujo de esta zaragozana.





Helena Ecija Mtnez. Entre exámenes y mensajes a móviles, Helena tiene tiempo de enviarnos esta ninfa antes de incendiar su colegio.

Laura Pérez Seguer. Nos ha perdonado no ir a verla al Salón del Manga a recoger su fanzine y ya nos envía otra de sus excelentes creaciones.

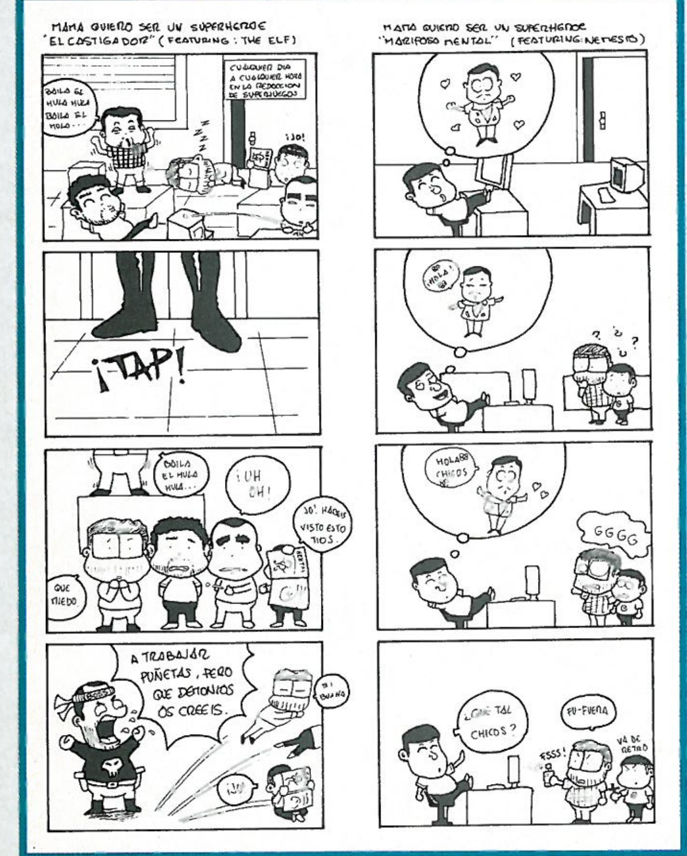


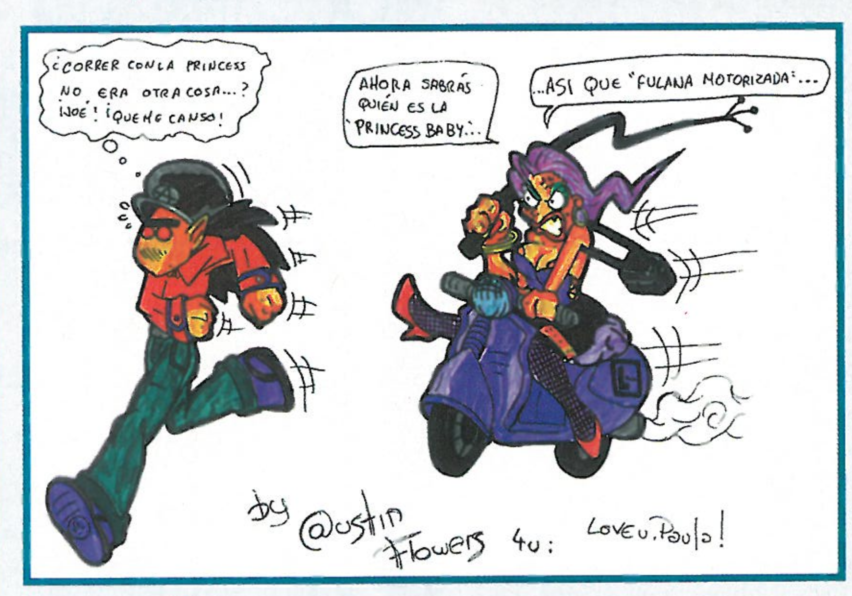


J. J. Reyes. Nuestro canario favorito nos manda este comic además de unas divertidas tirillas. También nos pide una **PlayStation2** de regalo... Tranquilo J. J., si vas a una tienda y les dejas unos cuantos papelitos verdes, estoy seguro que te la dan de mil amores. ¡Macho!, qué más quisiera que me regalaran una a mí. Si me la dan, te la vendo firmada a doble de precio. ¡Ah!, si queréis escribirle, su email es woquinoncoin@yahoo.es. Toma ya.



Abel Granados. Aunque no sé si lo mereces, porque aún no me has mandado las fotos del Salón del Manga, aquí tienes tu dibujo cutre publicado. Está bien, no me mandes cheques, mándame un billete de mil pelas camuflado y te publico más dibujos. Todo por tu pasta.





Juan Rafael Pérez Martínez. También conocido como **@ustin Flowers**, me envía este dibujo que no recuerdo si publiqué otro mes. Pero me da igual, como ha recibido ya lo suyo en la carta, dejémosle que tenga una pizquita de gloria en su vida.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO F355 CHALLENGE

Los ganadores de 1 Juego F355 Challenge, 1 Mochila, 1 Camiseta, 1 Sudadera y 1 Gorra son los siguientes:

Eduardo Juan Pedro Pinero Cerro (MADRID)
Joan Lozano Prunés (BARCELONA)
Alejandro Simón Giol (BARCELONA)
Rubén Frías Barrios (ZARAGOZA)
José Antonio Moles Liébana (JAEN)

Los ganadores de 1 Juego F355 Challenge y 1 Polo han sido:

Miguel Chavarría Gine (TARRAGONA)
Daniel Díaz Rincón (ALICANTE)
Sergio Latras Fuertes (HUESCA)
Jaume Turra Donat (GERONA)
David Barbastro Jiménez (MADRID)
Fco. Javier Rodríguez Fernández (CADIZ)
Javier Viñuela Galarraga (VIZCAYA)
Valentín Fco. Martín Hernández (TARRAGONA)
Jose Mª de la Calle Cotarelo (MADRID)
Alejandro Vera Francés (MURCIA)
Manuel Rodríguez Rodríguez (SEVILLA)
Vicente Villena Masegosa (VALENCIA)
Jaume Ramón Roig (LERIDA)
Iván Adán Rodríguez (MADRID)
Isaac Franco García (GUIPUZCOA)
Daniel Bornez Martínez (LEON)
Luis Oscar García García (SALAMANCA)
Luis Alfonso Trujillo Cayado (SEVILLA)
Guillermo Pérez García (HUELVA)
Sergio Díaz Cambló (MALAGA)

GANADORES CONCURSO DRIVER 2

El ganador de 1 Juego Driver 2, 1 Coche y 1 Scalextric ha sido:

Mª Luisa Sevillano Cuervo (MADRID)

Los ganadores de 1 Juego Driver 2 y 1 Coche han sido:

Joaquín de la Lastra (MADRID)
José Antonio Blanco González (BARCELONA)
Alejandro Díez López (LA CORUÑA)
Fco. José Rojas Parra (TOLEDO)
Joan Lozano Prunés (BARCELONA)
Miguel Angel Chavarría Gine (TARRAGONA)
Santiago Sánchez Pérez (ZARAGOZA)
Andrés Gaztelumendi Iglesias (GUIPUZCOA)
Ramón Mañas Escudero (CIUDAD REAL)

Los ganadores de 1 Juego Driver 2 han sido:

Alfonso Martínez Herrero (LEON)
Iker Garai Abasolo (VIZCAYA)
Fco. Manuel Expósito Pareja (CADIZ)
Carlos Calvo Castrillo (PALENCIA)
Jesús Cacho Pérez (ALICANTE)

¡ESCÁPATE!

con 'Fuga en la prisión' el alucinante juego en CD-ROM que te regala este mes CNR

Fuga en la prisión es una emocionante aventura gráfica en la que te pondrás en la piel de un recluso que desea salir de allí a cualquier precio. Una tarea nada fácil si tenemos en cuenta que estarás encerrado en una cárcel de máxima seguridad y que el tiempo apremia: sólo dispones de siete días para conseguir volver a ver el sol. En ese tiempo deberás conocer a fondo la prisión, huir de las cámaras de vigilancia, entablar conversaciones con otros presos, cambiar y robar objetos... y todo ello sin dejar de cumplir tus tareas diarias para que los carceleros no descubran tus verdaderas intenciones. ¡Utiliza tu inteligencia y recobra la libertad!



Y en el primer número de CNR de este año descubre de qué forma puedes convertirte en una explosiva **bomba sexual** en apenas 12 meses. Además, te explicamos cómo transformar tu ordenador en un **potente traductor,** cuáles son los **nuevos gadgets para embellecerse** sin salir de casa y cómo aprovechar mejor las **rebajas** a lo largo y ancho del mundo. También te contamos en qué consisten y cómo funcionan los últimos **robots domésticos** y te presentamos las **agendas electrónicas** más innovadoras. ¡No te lo pierdas!



Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA